



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

TEMA:

“LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MEDIO DE DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL EN NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RAFAEL SUÁREZ” DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015”

Trabajo de Grado previo a la obtención del Título de Licenciatura en Docencia de Educación Parvularia

AUTORA:

Herrera Maldonado Mirian Elena

DIRECTORA:

Msc. Adriana Aroca

Ibarra, 2016

ACEPTACIÓN DEL DIRECTOR

En mi calidad de Directora de Trabajo de Grado de la especialidad Docencia en Educación Parvularia, nombrada por el H. Consejo Directivo de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología de la Universidad Técnica del Norte.

Certifico que he analizado el Trabajo de Grado cuyo título es: **"Las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio-emocional en niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa "Rafael Suárez" de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en el año lectivo 2014 – 2015"** presentado por la Sra. Mirian Elena Herrera Maldonado, previo a la obtención del título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.

Dicho Trabajo de Grado ha sido revisado en todas sus instancias y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del tribunal que se designe.

Ibarra, 2015



Msc. Adriana Aroca

DIRECTORA DEL TRABAJO DE GRADO

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de grado a Dios que me ha dado la vida y fortaleza para culminar mis estudios.

A mi amado esposo Santiago y mis adorados hijos William y Josué, quienes con su amor y cariño me han extendido su comprensión y su tiempo durante la investigación y elaboración de este documento.

Y a todas las personas entre amigas y familiares que de una u otra manera han contribuido con mi formación profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por darme la fortaleza y la sabiduría necesaria para cumplir un objetivo importante en mi vida. A mi familia por estar a mi lado transmitiéndome confianza y responsabilidad en cada una de mis actividades.

A la Universidad Técnica del Norte, en especial a la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología por abrirme las puertas y permitirme prepararme académicamente para ser una futura profesional.

A mis maestros y docentes quienes me han transmitido todos sus conocimientos durante estos largos años de estudio.

A mi tutora Msc. Adriana Aroca quien con su motivación y carisma me ha permitido forjar seguridad durante el desarrollo de la tesis.

ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CERTIFICADO DEL DIRECTOR.....	ii
DEDICATORIA.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
INDICE GENERAL.....	v
RESUMEN.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
INTRODUCCIÓN.....	xiv
 CAPÍTULO I	 1
1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	1
1.1. Antecedentes.....	1
1.2. Planteamiento del problema.....	3
1.3. Formulación del problema.....	4
1.4. Delimitación del problema.....	4
1.4.1. Unidades de observación.....	4
1.4.2. Delimitación espacial.....	5
1.4.3. Delimitación temporal.....	5
1.5. Objetivos.....	5
1.5.1. Objetivo general.....	5
1.5.2. Objetivos específicos.....	5
1.6. Justificación.....	6
1.7. Factibilidad.....	7
 CAPÍTULO II	 8
2. MARCO TEÓRICO.....	8

2.1.	Fundamentación teórica.....	8
2.1.1.	Teoría del aprendizaje y desarrollo de Vigotsky.....	8
2.1.1.1.	Teoría del aprendizaje significativo.....	8
2.1.2.	Fundamentación psicológica.....	9
2.1.2.1.	Teoría cognoscitiva.....	9
2.1.3.	Fundamentación filosófica.....	10
2.1.3.1.	Teoría humanista.....	10
2.1.4.	Fundamentación pedagógica.....	11
2.1.4.1.	Teoría naturalista.....	11
2.1.5.	Fundamentación epistemológica.....	13
2.1.5.1.	Paradigma ecológico.....	13
2.1.6.	Fundamentación sociológica.....	13
2.1.7.	Fundamentación legal.....	14
2.1.8.	Actividades lúdicas.....	16
2.1.8.1.	Definición.....	16
2.1.8.2.	Tipos de juegos.....	16
2.1.8.3.	El juego como fenómeno evolutivo.....	17
2.1.8.4.	Características de niños no productivos.....	18
2.1.8.5.	El juego y la conducta productiva.....	18
2.1.8.6.	Abordaje de la lúdica en la didáctica del nivel básica.....	19
2.1.8.7.	Las actividades lúdicas y sus características.....	21
2.1.8.8.	La actividad lúdica en el aprendizaje.....	22
2.1.8.9.	Metodología lúdica.....	23
2.1.9.	Etapas del desarrollo infantil.....	24
2.1.9.1.	Desarrollo emocional.....	25
2.1.9.2.	Desarrollo socio-emocional del niño.....	25

2.1.9.3.	Características del desarrollo socio-emocional	27
2.1.9.4.	Desarrollo emocional e interpersonales.....	28
2.1.9.5.	Significado del juego en el desarrollo emocional.....	31
2.1.9.6.	La educación emocional	32
2.1.9.7.	Currículum de competencias emocionales.....	33
2.1.9.8.	La educación de la conciencia de las emociones.....	34
2.2.	Posicionamiento teórico personal.....	35
2.3.	Glosario de términos.....	36
2.4.	Interrogantes de investigación.....	40
2.5.	Matriz categorial.....	41
CAPÍTULO III	42
3.	DISEÑO METODOLÓGICO.....	42
3.1.	Tipos de investigación.....	42
3.1.1.	Investigación de campo.....	42
3.1.2.	Investigación documental.....	42
3.1.3.	Investigación descriptiva.....	43
3.1.4.	Investigación explicativa.....	43
3.1.5.	Investigación propositiva.....	43
3.2.	Métodos.....	43
3.2.1.	Método analítico.....	43
3.2.2.	Método sintético.....	44
3.2.3.	Método inductivo	44
3.2.4.	método deductivo	44
3.3.	Técnicas.....	44
3.3.1.	Observación.....	44

3.3.2.	La encuesta	45
3.4.	Instrumentos.....	45
3.4.1.	Lista de cotejo.....	45
3.4.2.	Cuestionario.....	45
3.5.	Población	45
CAPÍTULO IV		47
4.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	47
4.1.	Análisis de la encuesta aplicada a las docentes.....	48
4.2.	Análisis de la ficha de observación	58
CAPÍTULO V		68
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	68
5.1.	Conclusiones.....	68
5.2.	Recomendaciones.....	69
5.3.	Respuestas a las preguntas de la investigación.....	70
CAPÍTULO VI		72
6.	PROPUESTA ALTERNATIVA.....	72
6.1.	Título de la propuesta.....	72
6.2.	Justificación e importancia.....	72
6.3.	Fundamentación de la propuesta.....	74
6.3.1.	Actividades lúdicas.....	74
6.3.1.1.	Los juegos didácticos.....	74
6.3.1.2.	Objetivos del juego.....	74
6.3.1.3.	La actividad lúdica en el aprendizaje.....	76

6.3.2.	Desarrollo emocional	76
6.3.2.1.	Desarrollo emocional e interpersonales	77
6.4.	Objetivos	80
6.4.1.	Objetivo general	80
6.4.2.	Objetivos específicos	80
6.5.	Ubicación sectorial y física	80
6.6.	Desarrollo de la propuesta	81
6.7.	Impactos	120
6.7.1.	Impacto social	120
6.7.2.	Impacto educativo	120
6.8.	Difusión	120
6.9.	Bibliografía	121
ANEXOS	124
Anexo n° 1.	Árbol de problemas	125
Anexo n° 2.	Matriz categorial	126
Anexo n° 3.	Ficha de diagnóstico	127
Anexo n° 4.	Encuesta	128
Anexo n° 5.	Ficha de observación	130
Anexo n° 6.	Matriz de coherencia	131
Anexo n° 7	Fotografías	132

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 1	El juego evolutivo.....	17
Cuadro N° 2	Matriz categorial.....	41
Cuadro N° 3	Población docentes.....	46
Cuadro N° 4	Población estudiantil.....	46
Cuadro N° 5	Aplicación de actividades lúdicas.....	48
Cuadro N° 6	Magnitud que contribuye las actividades.....	49
Cuadro N° 7	El juego como estrategia metodológica.....	50
Cuadro N° 8	Conocimiento de actividades lúdicas.....	51
Cuadro N° 9	Nivel de aprendizaje.....	52
Cuadro N° 10	Espacios adecuados.....	53
Cuadro N° 11	Las actividades lúdicas como un estímulo.....	54
Cuadro N° 12	Las actividades lúdicas como integración social.....	55
Cuadro N° 13	Aplicación de actividades lúdicas.....	56
Cuadro N° 14	Socialización de una guía didáctica.....	57
Cuadro N° 15	Participación activa.....	58
Cuadro N° 16	Seguridad al participar.....	59
Cuadro N° 17	Demostración de alegría en cada actividad.....	60
Cuadro N° 18	Interés en actividades grupales.....	61
Cuadro N° 19	Aprenden a través del juego.....	62
Cuadro N° 20	Lazos de amistad.....	63
Cuadro N° 21	Interés por participar.....	64
Cuadro N° 22	Perseveran en un Juego.....	65
Cuadro N° 23	Participan voluntariamente.....	66
Cuadro N° 24	Vergüenza al participar.....	67

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1	Aplicación de actividades lúdicas.....	48
Gráfico N° 2	Magnitud que contribuye las actividades.....	49
Gráfico N° 3	El juego como estrategia metodológica.....	50
Gráfico N° 4	Conocimiento de actividades lúdicas.....	51
Gráfico N° 5	Nivel de aprendizaje.....	52
Gráfico N° 6	Espacios adecuados.....	53
Gráfico N° 7	Las actividades lúdicas como un estímulo.....	54
Gráfico N° 8	Las actividades lúdicas como integración social.....	55
Gráfico N° 9	Aplicación de actividades lúdicas.....	56
Gráfico N° 10	Socialización de una guía didáctica.....	57
Gráfico N° 11	Participación activa.....	58
Gráfico N° 12	Seguridad al participar.....	59
Gráfico N° 13	Demostración de alegría en cada actividad.....	60
Gráfico N° 14	Interés en actividades grupales.....	61
Gráfico N° 15	Aprenden a través del juego.....	62
Gráfico N° 16	Lazos de amistad.....	63
Gráfico N° 17	Interés por participar.....	64
Gráfico N° 18	Perseveran en un juego.....	65
Gráfico N° 19	Participan voluntariamente.....	66
Gráfico N° 20	Vergüenza al participar.....	67

RESUMEN

El presente aporte investigativo tiene por objetivo conocer la influencia que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo socio-emocional de los niños del primer año de educación básica, el mismo que parte de un análisis situacional de los niños durante el proceso de aprendizaje, permitiendo verificar algunas falencias en la participación e interiorización de temas de aprendizaje. El problema se presenta porque se evidenció en la institución educativa la falta de actividades lúdicas como alternativas de aprendizaje por algunos docentes que las presentan sin importancia, por considerarles como una pérdida de tiempo al aplicar estas actividades, sea por no conocer que acciones emplear o por el control de la conducta de los niños al ejecutarlas, sin tomar en cuenta que las actividades fortalecen el desarrollo intelectual y a la vez fomentan la participación social, permitiendo que el niño mejore su relación con los demás y consigo mismo, cabe recalcar que las actividades lúdicas buscan el desarrollo cognitivo, motor y en especial influyen en sus conductas como alegrías, tristezas, entre otras situaciones. La cimentación del marco teórico se fundamenta en las actividades lúdicas que permiten en el niño expresiones de sentimientos y obtengan mayor experiencias a través de vivencias según lo manifiesta Jean Piaget en su obra (El juicio y el razonamiento en el niño), al considerar que los niños fortalecen su conocimiento cada vez que atraviesan una vivencia, siendo una de las alternativas más eficaces para que un aprendizaje perdure en la conciencia del niño; además la elaboración de la metodología se basa en el análisis de los datos obtenidos tanto de la observación como de la encuesta, lo que permitió llegar a una confiabilidad aceptable de la investigación, además a cumplir los objetivos de las interrogantes propuestas. Se considera que el trabajo de investigación permitió mejorar el proceso de enseñanza a través de la aplicación de actividades lúdicas que desarrollen el área socio-emocional del niño, por tal razón estas actividades se han convertido en un eje importante en el desarrollo cognitivo y social en el niño permitiendo mejorar las amistades con el medio que le rodea, fortaleciendo diferentes áreas sociales como la solidaridad, el respeto, el trabajo en equipo y que mejor decirlo el amor a sí mismo, a través de la confianza, seguridad en cada una de sus participaciones.

Abstract

The present researched content aims to make known the influence that recreational activities have on the social-emotional development of a child in his or her first year of basic education. The information is drawn from a situational analysis of children during the learning process to verify some flaws in the participation and internalization of learning issues. The problem presents itself in educational institutions that show an evident lack of recreational activities as alternatives to learning. This is due to some teachers who disregard them as unimportant and consider them a waste of time, not knowing how to utilize recreational activities or how to control the children's behavior upon implementing them. They don't take into consideration that recreational activities strengthen intellectual development and, at the same time, encourage social interaction, allowing the child to better his or her relationship with other students and with his or herself. It should be stressed that recreational activities help develop cognitive and motor skills and especially influence happy and sad behaviors, among others. The foundation of this theoretical framework is based on recreational activities allowing a child to express his or her feelings and gain knowledge through real life experiences, as illustrated by Jean Piaget, who considers that children strengthen their knowledge every time they have an experience and that it is one of the most effective alternatives to lasting education in a child's conscious. In addition, the elaboration of the methodology is based on an analysis of facts obtained by observations similar to this survey, making it a reliable source for this investigation, along with completing the objectives of the proposed questions. It is considered that the current proposal will allow teaching processes to improve through the application of recreational activities that develop the social and emotional area of children. For this reason, recreational activities have become a major lynchpin in the cognitive and social development of children, allowing them to interact with others, strengthening different social skills like solidarity, respect, working as a team, and how to love themselves, and giving them confidence and security in everything they are involved.

INTRODUCCIÓN

La lúdica tiene como función principal proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también cumple con la función educativa, estimulando las diferentes áreas y a la vez desarrollando sus habilidades y destrezas del niño.

Por lo que las actividades lúdicas se han constituido una alternativa positiva para el desarrollo del niño, fortaleciendo diferentes áreas y asea motor, emocional, cognitiva y social.

La teoría de Jean Piaget, menciona que el niño alcanza su mayor aprendizaje con las primeras experiencias sensoriales motoras dentro del hogar, para luego este aprendizaje fortalecer dentro de un nivel de educación como es el primer año de educación básica, permitiéndole construir sus conocimientos mediante la interacción continua con el entorno.

El presente proyecto lleva como título “Las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio-emocional en niño del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez” centrando la importancia en investigar actividades lúdicas innovadoras que fortalezcan el desarrollo integral del niño.

Este documento fue dividido en seis partes para llegar a una mejor comprensión del tema:

El primer capítulo: Se presenta los antecedentes referentes al tema las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en niños de primero año de educación básica, a su vez el planteamiento

del problema, la formulación del problema, objetivo general, específicos y justificación enfocados al tema.

El segundo capítulo: Contiene la fundamentación teórica de acuerdo al tema, luego están las definiciones, tipos, características y metodología de las actividades lúdicas, además las etapas del desarrollo emocional y social en el niño, también se presenta el posicionamiento teórico personal en relación a las teorías de aprendizaje, cognoscitiva y humanista.

El tercer capítulo: Se presenta la metodología de la investigación que son los tipos, métodos, técnicas, instrumentos y la población que está conformada por docentes y niños la institución investigada.

El cuarto capítulo: Contiene la interpretación de resultados sobre las encuestas y fichas de observación aplicadas a las maestras, niños y niñas de la Unidad Educativa “Rafael Suárez” de la ciudad de Ibarra.

El quinto capítulo: Muestra las conclusiones y recomendaciones que se presentaron después de analizar e interpretar el tema investigado con la finalidad de desarrollar el área socio-emocional del niño a través de actividades lúdicas.

El sexto capítulo: Se encuentra la propuesta alternativa en la cual se desarrolló y presentó una guía didáctica de actividades lúdicas que permita el desarrollo socio-emocional del niño, a su vez se considera necesario la participación de las docentes en el interés de llevar a la práctica cada una de estas actividades propuestas, durante el proceso de aprendizaje.

CAPÍTULO I

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. ANTECEDENTES

Las actividades lúdicas se han transformado en una base fundamental en el desarrollo integral de los niños debido a las acciones educativas en primer año de educación básica, las mismas que están dirigidas a estimular no solamente el progreso intelectual, de lenguaje o físico, sino a promover lo principal en la vida del infante: su desarrollo socio-emocional con el fin de ampliar sus potencialidades y contribuir en las relaciones sociales, fortaleciendo su convivencia con los demás, surgiendo la necesidad de practicar actividades lúdicas dentro del proceso de aprendizaje con la finalidad de fortalecer todos los aspectos del niño.

Por tal razón se puede observar que los docentes parvularios no llevan a la práctica las actividades lúdicas como estrategia metodológica durante la jornada de aprendizaje, por lo que se ha limitado el desarrollo integral del niño, debilitando una de las áreas más importante del infante como es el área socio-emocional, sin embargo existen docentes que manifiestan que es importante pero no lo llevan a la práctica debido a diferentes situaciones y las que se destacan son las siguientes: el manejo de la conducta de los niños y por la pérdida de tiempo al ejecutar estas actividades dentro de la planificación de trabajo.

Además se presenta una problemática al reflexionar que estas actividades contribuyen de manera escasa al proceso de aprendizaje del

niño, sin permitir observar el gran aporte que brinda a los infantes la practicas de estas actividades, contribuyendo al desarrollo de su personalidad, confianza, seguridad y sobre todo lograr que se encuentren motivados al aprender, fortalecidos por las actividades lúdicas como herramientas principales en el enfoque educativo.

Según Dávila, (2003), expresa que:

Todo niño tiene derecho a dominar aquellos conocimientos y destrezas que probablemente utilizará en la vida; tiene derecho a vivir naturalmente, felizmente y plenamente; el progreso humano depende del desarrollo de cada uno a su plena capacidad; el bienestar de la sociedad humana requiere el desenvolvimiento de una fuerte conciencia social en cada individuo. (pág. 18).

Las actividades lúdicas se las considera como instructivos que favorecen el ambiente del aprendizaje, permitiendo al niño pensar y actuar en medio de una situación dada, logrando que el niño combine la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad y competición en un solo enfoque educativo.

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Rafael Suárez”; la misma que se encuentra ubicada en la ciudadela Los Ceibos, ciudad Ibarra, provincia Imbabura, teniendo como objetivo el servir a la niñez ibarreña, sin distinción de clases sociales , ni etnias, siendo su origen en una propiedad donado por el Ilustre Municipio de Ibarra hace 30 años.

Ante el aumento de la población se da inicio al incremento de algunas aulas para permitir atender las necesidades de los habitantes del sector, llegando a la actualidad a pertenecer a la Unidad Educativa “Rafael Suárez” de acuerdo los reglamentos establecidos por el Ministerio de Educación.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La deficiente aplicación de las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional, ocasionan que los docentes desconozcan sobre la gran importancia de la aplicación de estas actividades en la formación de los niños, originando un desequilibrio emocional sobre el aprendizaje y la distracción del mismo, ya que estas actividades potencian el desarrollo social en el niño y a su vez fortalece su área emocional.

Además se observa la pasividad de los docentes en las horas de clase durante el proceso de aprendizaje de los niños, estableciendo una limitación de sus experiencias obtenidas a través de sus propias vivencias, sin permitirles prepararse ante los efectos de la sociedad, siendo uno de ellos la integración con los demás.

Algo esencial que los docentes han dejado de pasar por alto, es la aplicación de las actividades lúdicas como estrategias metodológicas dentro del proceso de aprendizaje, lo que permite que tenga dificultad los niños en construir su propio conocimiento durante el proceso de asimilación y adaptación a través de su etapa de instrucción, sin permitir que la experiencia sea el eje en el desarrollo de su conocimiento y avance social de su entorno.

Otro factor que ha permitido que las actividades lúdicas no brinden los mejores frutos dentro de la etapa de aprendizaje, se debe a actividades repetitivas y poco interesantes, porque los niños ya las conocen y las han llevado a la practica en algún momento anterior, lo que ocasiona resistencia y poco interés en ser partícipes de estas actividades ocasionando una limitación en su creatividad y desarrollo del pensamiento.

Ante esta realidad es importante la investigación de las actividades lúdicas que permitan el desarrollo socio-emocional de los niños de primero de básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”, de la ciudad de Ibarra, provincia Imbabura, en el año lectivo 2014 – 2015.

Es fundamental resaltar la importancia de las actividades lúdicas en el desarrollo del proceso educativo del niño, el mismo que permitió el avance y mejoramiento de la formación integral, sea en el área cognitivo o en el área socio-emocional, logrando fortalecer su relación con su entorno. La falta de actividades lúdicas dentro del tiempo de aprendizaje disminuye el enriquecimiento de sus experiencias, como la oportunidad de conocer sus limitaciones y habilidades en el desarrollo integral del niño, debilitando la convivencia y participación en la sociedad.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿De qué manera contribuyen las actividades lúdicas en el desarrollo socio – emocional de los niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en el año lectivo 2014 – 2015?

1.4 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA

1.4.1 Unidades de observación

Esta investigación estuvo dirigida a 107 niños de primer año de educación básica comprendidas en edades de 5 a 6 años, en la Unidad Educativa “Rafael Suárez”, además se contó con la participación de 3 docentes parvularias.

1.4.2 Delimitación espacial

La investigación se realizó en la Unidad Educativa “Rafael Suárez” de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, situada al sur-oeste de la ciudad, en la calle Río Pastaza 6-140 entre las calles Río Santiago y Río Jubones, la misma que estuvo dirigida a niños de primer año de educación básica.

1.4.3 Delimitación temporal

Esta investigación se realizó durante el año lectivo 2014 - 2015.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 Objetivo general

- Mejorar el desarrollo socio-emocional de los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez” mediante la selección de diferentes actividades lúdicas que contribuyan a su formación.

1.5.2 Objetivos específicos

- Diagnosticar la influencia de las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en los niños de primer año de educación básica, en la Unidad Educativa “Rafael Suárez” durante el año lectivo 2014 - 2015.
- Profundizar en las bases teóricas sobre la influencia de las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en los niños de primero de básica.

- Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas que potencien el desarrollo socio emocional del niño y la motivación del docente en llevarlas a la práctica.
- Socializar la guía didáctica lúdica a los docentes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”.

1.6 JUSTIFICACIÓN

A través de esta investigación se demostró la importancia de las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio-emocional en niños de primer año de educación básica, permitiendo resaltar las problemáticas que se presentan durante su proceso de aprendizaje al no realizar actividades que le permitan fortalecer su desarrollo integral.

Se puede considerar también que las actividades lúdicas permiten a los niños desarrollar sus capacidades y procesos mentales, expresiones de sentimientos en sus conductas como enojos, tristezas, alegrías, temor entre otras situaciones. Además se sensibilizó al docente sobre las ventajas de las actividades lúdicas como medio de aprendizaje en el desarrollo socio emocional, ya que permiten fortalecer la participación y cooperación y a su vez interiorizar las acciones experimentadas.

Por otro lado, las actividades lúdicas proporcionaron momentos alegres y participativos donde el niño desarrolló su atención y disminuyó sus problemas de aprendizaje, permitiendo situaciones divertidas y rompiendo la monotonía dentro del salón de clase, accediendo a fortalecer su conocimiento intelectual y social.

Por tal razón esta investigación benefició a los docentes y niños de primer año de educación básica de la institución educativa, con la

finalidad de llevar a la aplicación e implementación de actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional durante el proceso de aprendizaje.

Este trabajo de investigación se enfocó en los requerimientos de la Facultad de Educación Ciencia y Tecnología, en cuanto al diseño y esquema que se adoptó para que dicha actividad sea investigada, permitiendo cumplir con las expectativas de la Universidad Técnica del Norte.

1.7 Factibilidad

La investigación fue factible realizarla porque se contó con la oportunidad de encuestar a los docentes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”, como también el material necesario para realizar esta investigación; por lo que se ha despertado el interés de indagar en alternativas de solución, mediante una Guía Didáctica Lúdica que conlleven a la motivación de los docentes a la práctica, motivos por los cuales se tiene el apoyo del nivel directivo de la institución, suficientes fuentes bibliográficas, recursos económicos necesarios y la disponibilidad del tiempo requerido para dicha investigación.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1. Teoría del aprendizaje y desarrollo de Vigotsky

Según Bodrova, E. y Leong, E. (2005),

Para Vygotsky, el contexto social influye que el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos.el contexto social debe ser considerado en diversos niveles: 1.- El nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quien (es) el niño interactúa en esos momentos. 2.- El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela. 3.- El nivel cultural o social general, constituido por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología (pág.48).

Esta teoría, argumenta que el niño es quien forma su propio pensamiento influenciado a través del medio que le rodea, este puede ser social, cultural y ambiental siendo eje en el desarrollo del niño. De acuerdo a esta teoría es la sociedad quien permite proporcionar las herramientas necesarias para la formación de la personalidad del niño. Por lo que se considera que el desarrollo del niño depende básicamente su relación con los demás.

2.1.1.1. Teoría del aprendizaje significativo de David Paúl Ausubel

Ausubel, 1976, 2002; Moreira, 1997; citados por Rodríguez (2004),

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en la misma, que reciben el nombre de ideas de anclaje, al respecto, Díaz, (1989), citado por Díaz y Hernández, indica que los materiales de estudio y la información exterior se relacionan e interactúan con los esquemas de conocimiento previo y las características personales del aprendiz (pág. 2).

Esta teoría, se fundamenta en el aprendizaje dirigido a la interiorización o asimilación, de información que adquiere el niño durante diferentes procesos, los mismos que los adapta a sus conocimientos ya adquiridos por la razón que los niños de 5 a 6 años de edad tienen la destreza de asimilación retención y memoria a largo plazo.

Con lo que se puede deducir que el niño al obtener nuevos conocimientos relaciona con los conocimientos adquiridos previamente; dando origen a la construcción de nuevos aprendizajes, por lo que la actuación de los docentes a través de actividades lúdicas fomentó en el niño la habilidad de manejar situaciones sociales que le permitió su aceptación hacia los demás.

2.1.2. Fundamentación psicológica

2.1.2.1. Teoría cognoscitiva

Se enfoca en la Teoría Cognoscitiva representada por Jean Piaget donde explica que los seres humanos nacen con la tendencia a organizar los procesos del pensamiento en base a lo que se llama esquemas.

Según Cerezo H., (2007), manifiesta que:

La Teoría Cognoscitiva formulada por Jean Piaget argumenta que el desarrollo cognoscitivo ocurre con la reorganización

delas estructuras como consecuencias de procesos adaptativos al medio, a partir de la asimilación de experiencia y acomodación de las mismas de acuerdo con el conocimiento previo. Si la experiencia física y social entra en conflicto con los conocimientos previos, las estructuras cognoscitivas se reacomodan para incorporar la nueva experiencia y es lo se considera como aprendizaje (pág.7).

Esta investigación tiene el sustento cognitivo, ya que el niño es el eje activo en la formación de su propio conocimiento y aprendizaje a través de las experiencias, información, actitudes o ideas que se formula el niño. Por lo que se puede decir que el niño alcanza su mayor aprendizaje con las primeras experiencias sensoriales motoras dentro del hogar, para luego este aprendizaje fortalecer dentro de un nivel de educación como es el primer año de educación básica, permitiéndole construir sus conocimientos mediante la interacción continua con el entorno, ya que el infante está expuesto a enfrentarse con situaciones adversas a su formación previamente obtenida.

2.1.3. Fundamentación filosófica

2.1.3.1. Teoría humanista

Esta teoría se enfoca en dirección a la subjetividad del individuo, ya que cada persona vive en un mundo específico y propio, lo que permite que cada uno de los seres humanos sean diferentes en su comportamiento o actitud, siendo las experiencias el centro de realidad.

Según Rogers (1959)

Acepta una única fuente de motivación en la conducta humana; la necesidad innata de auto actualización (ser, ser lo que podamos llegar a ser, ser nosotros mismos, convertir la potencia en acto). Opina que no es relevante para una teoría de la personalidad elaborar una relación de motivaciones

puntuales (sexo, agresividad, poder, dinero, etc.). El hombre está motivado por su tendencia a ser, que en cada persona se manifestará en forma distinta (pág. 14).

Esta teoría presenta al individuo de manera psicológica en sus cambios tanto conductuales desde su formación hasta su muerte, siendo el comportamiento el eje de su personalidad.

Uno de los grandes filósofos de acuerdo a esta fue Aristóteles (Ética Nicomáquea, IX, 9) 12 Expresa: “Y es bien raro pensar en una persona feliz como una persona solitaria, pues el ser humano es una criatura social y esta naturalmente dispuesta a vivir junto a otros”.

Las actividades lúdicas permiten la interacción y comunicación entre varios sujetos, por lo que se considera una actividad fundamental en la convivencia entre seres humanos, fortaleciendo la construcción de la comunicación e interacción entre individuos. Por esta razón para alcanzar un desarrollo socio-emocional en los niños de primero de básica de hace fundamental aplicar actividades donde el niño sea el centro de su propio aprendizaje y permita relacionarse con los demás alcanzando una vida plena.

2.1.4. Fundamentación pedagógica

2.1.4.1. Teoría naturalista

Según Montessori M., (1870-1952) sostiene que:

Nadie puede ser libre a menos que sea independiente; por lo tanto, las primeras manifestaciones activas de libertad individual del niño deben ser guiadas de tal manera que a través de esa actividad el niño pueda estar en condiciones para llegar a la independencia (pág. 34).

De acuerdo a la filosofía de Montessori, sostiene que el niño antes de ser una persona independiente en sus actividades es necesario brindarle una guía previa sobre el ambiente de su aprendizaje. Permitiendo al niño ser un ente observador de un continuo aprendizaje, siendo las actividades lúdicas una herramienta para desarrollo personal.

Para Froebel F., (1782-1852) propone que:

Jardín de infancia es la forma de educación preescolar en la que los niños aprenden a través de juegos creativos, interacciones sociales y expresión natural. El jardín de infancia estaba basado en la idea de la importancia del juego en la formación de los niños. En un ambiente en el que intentaba educar a los niños tan libremente como las flores en un jardín utilizaba juegos, canciones, materiales especialmente elegidos para trabajar, e historias dirigidas a las necesidades de los pequeños (de 3 a 7 años de edad). El jardín de infancia sirve como una etapa de introducción a la escolarización formal subsiguiente (pág. 5).

Guiar al niño durante su primera infancia, de tal manera que convierta a la escuela en un lugar de aprendizaje a través de actividades de juegos, canciones entre otras actividades lúdicas pretendiendo que el niño se familiarice a la escolarización futura, dentro de una sociedad.

Hermanas Agazzi R. y C., (1910) proponen:

Es necesario conocer científicamente las características de la infancia y las individuales de cada niño o niña. La educación se adaptará a dichas características. Los sentidos son la principal fuente de conocimientos en la infancia. La educación partirá del trabajo sensorial. Debemos preparar un ambiente que favorezca la autonomía de los niños y la posibilidad de realizar experiencias enriquecedoras. La escuela debe partir de la vida de los niños y responder a sus intereses. El interés es el auténtico motor del aprendizaje (pág. 11).

La teoría de las hermanas Agazzi se basa en la libertad que posee el niño durante su aprendizaje, permitiéndole ser espontáneo, creativo y

recibir su experiencia personal, esto se desarrolla con la práctica de actividades lúdicas, siendo el soporte de su aprendizaje.

2.1.5. Fundamentación epistemológica

2.1.5.1. Paradigma ecológico

Campero F., (2002) en su obra Escuela para Maestros dice.

Este enfoque implica profundas modificaciones metodológicas, se recurre a la observación participativa y asume a la totalidad de la clase como base de datos. La clase es un sistema sociocultural, donde la clase es vista como un sistema vivo, socio cultural donde los elementos que intervienen se definen en función del intercambio que establecen (pág. 530).

La investigación se fundamentó en el paradigma ecológico teniendo como base la importancia de ofrecer ambientes afectivos, donde el niño sienta la necesidad de fortalecer su aprendizaje, a través de actividades lúdicas por lo que es esencial crear un ambiente libre e idóneo, donde el docente le permita expresarse al niño con libertad en cada una de sus actividades.

2.1.6. Fundamentación sociológica

“Toda sociedad que aspira al desarrollo, debe pues considerar un lugar preponderante al juego, sin dejar de vigilar todos los signos precursores de su decadencia”. Unesco, 1980 (pág.14-13).

Se puede considerar que el niño desde que nace ya es un ser social, por lo que el proceso de formación se enfoca en base a todo lo que le rodea, puede ser material como espiritual siendo el portador las personas que se relacionan con el niño ya sea para cuidarlo, atenderlo o educarlo. En los primeros años de vida el niño se considera un ser

“egocentrista” donde todo gira en torno a él, por lo que se debe guiarlo a asimilar sobre el la realidad que viven en un medio social, donde la familia y el docente juega un papel importante para lograr desarrollar en el niño la interiorización de que viven en un medio social a través de actividades lúdicas que le permitan desarrollarse en el ámbito social.

2.1.7. Fundamentación legal

La educación ecuatoriana debe construirse en la formación de valores y actitudes, en el desarrollo del pensamiento y la creatividad como instrumento del conocimiento, y en la calidez del docente como estrategia para conseguir una adecuada adaptación al ambiente educativo.

La educación con calidez, se basa jurídicamente en las siguientes normativas legales. La Constitución de la República del Ecuador (2008), en su artículo 26 estipula que la educación es derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber inexcusable del Estado y, en su artículo 344 reconoce por primera vez en el país a la Educación Inicial como parte del sistema educativo nacional. El Plan Nacional para el Buen Vivir 2013 - 2017, plantea las “políticas de la primera infancia para el desarrollo integral como una prioridad de la política pública [...]”

El desafío actual es fortalecer la estrategia de desarrollo integral de la primera infancia, tanto en el cuidado prenatal como en el desarrollo temprano (hasta los 36 meses de edad) y en la educación inicial (entre 3 y 4 años de edad), que son las etapas que condicionan el desarrollo futuro de la persona”.

La Estrategia Nacional Intersectorial de Primera Infancia, considera como objetivo consolidar un modelo integral e intersectorial de atención a la primera infancia con enfoque territorial, intercultural y de género, para asegurar el acceso, cobertura y calidad de los servicios, promoviendo la

corresponsabilidad de la familia y comunidad. Para el cumplimiento de este objetivo se plantean varios ejes, el referido a Calidad de los Servicios evidencia al currículo como un elemento importante, por lo que, el Ministerio de Educación, como miembro del Comité Intersectorial de la Primera Infancia, aporta al cumplimiento del objetivo de la Estrategia Nacional Intersectorial, con la formulación del Currículo Nacional de Educación Inicial que busca lograr una educación de calidad.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) garantiza el derecho a la educación y determina los principios y fines generales que orientan la educación ecuatoriana en el marco del Buen Vivir, la interculturalidad y la plurinacionalidad. En este contexto el Ministerio de Educación, consciente de su responsabilidad, asume el compromiso de elaborar el Currículo de Educación Inicial, de conformidad a lo que se determina en el artículo 22, literal c) que indica que la Autoridad Educativa Nacional formulará e implementará el currículo nacional obligatorio en todos los niveles y modalidades.

De la misma forma, en el artículo 40 de la LOEI se define al nivel de Educación Inicial como el proceso de “acompañamiento al desarrollo integral que considera los aspectos cognitivo, afectivo, psicomotriz, social, de identidad, autonomía y pertenencia a la comunidad y región de los niños y niñas desde los tres años hasta los cinco años de edad, garantiza y respeta sus derechos, diversidad cultural y lingüística, ritmo propio de crecimiento y aprendizaje, y potencia sus capacidades, habilidades y destrezas[...]. La Educación de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los tres años de edad es responsabilidad principal de la familia, sin perjuicio de que esta decida optar por diversas modalidades debidamente certificadas por la Autoridad Educativa Nacional”.

El Código de la Niñez y Adolescencia (2003) establece en el artículo 37 numeral 4 que el Estado debe garantizar el acceso efectivo a

la educación inicial de cero a cinco años, para lo cual se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos.

2.1.8. Actividades lúdicas

2.1.8.1. Definición

El concepto de lúdica se refiere a la necesidad del ser humano, de comunicarse, de sentir, expresarse y producir en los seres humanos una serie de emociones orientadas hacia el entretenimiento, la diversión, el esparcimiento, que nos llevan a gozar, reír, gritar e inclusive llorar en una verdadera fuente generadora de emociones. La Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento (Dávila, 2008).

2.1.8.2. Tipos de juegos

Para Huizing, citada por Dávila (2008):

Juego sensoriomotor.- Se inicia cuando él bebé comienza a explorar su cuerpo (por ejemplo, al tocarse con la lengua el paladar, al manipular los dedos de las manos y pies, etc.). Una vez que adquiere la capacidad de caminar, práctica desplazándose dentro de un campo gravitacional; el niño utiliza este juego por el placer de dominar su cuerpo.

Juego simbólico.- El juego simbólico con la habilidad de retener permanentemente las imágenes de objetos durante su segundo año de vida, el pequeño llega a ser capaz de pensar en de modo representativo y de expresar sus ideas como símbolos lúdicos. Es así como empieza a tomar los objetos que encuentra en su mundo y crea un símbolo con sus acciones.

Juego de construcciones.- La construcción se define generalmente como una forma de labor artística (por ejemplo, pintura, modelado en arcilla). Lo primordialmente este tipo de juego es la expresión de uno o más símbolos que una vez completados representan un producto estático. La construcción aunque simbólica, se orienta a una meta, por su similitud con el trabajo.

Juegos con reglas.- Estos son juegos sociales competitivos que comienzan durante los años preescolares pero que son más característicos del periodo escolar....El niño, en calidad de participante, debe limitar su acción dentro del contexto de las reglas y no tiene libertad – como sucedería en el juego simbólico (pág.43).

Cada uno de estos tipos de juegos tiene sus propias características y evoluciones durante el crecimiento del niño, logrando fortalecer cada área del desarrollo integral del infante, siendo muy importante cada una de estas etapas en el proceso de aprendizaje de su propio cuerpo como de su entorno. Permitiendo que los niños den sus primeros pasos en el aprendizaje de acuerdo al avance de cada etapa y su dificultad conforme el niño se va desarrollando.

2.1.8.3. El juego como fenómeno evolutivo

Cuadro N° 1 El juego evolutivo

Edad 3	Sensoriomotor	Simbólico (Paralelo)	Construcción
4	Sensoriomotor	Simbólico (sociodramático)	Construcción
5	Sensoriomotor	Simbólico (sociodramático)	Construcción
6	Sensoriomotor	Simbólico (Sociodramático)	Construcción
7	Sensoriomotor (Juegos con reglas)	Simbólico (drama)	Construcción (del movimiento al trabajo)

Fuente: El juego infantil y su metodología (DÍAZ, 2007)

Se considera que todas las formas lúdicas contribuyen al proceso evolutivo del niño, siendo como base fundamental la madurez infantil física, cognitiva, social y emocional. Todos estos avances de crecimiento han demostrado que el niño pequeño tiene la libertad de comenzar su propia actividad, siendo el juego simbólico el que le permita desarrollarse como ente autónomo, apoyándose en la actividad socio dramática y la construcción.

2.1.8.4. Características de niños no productivos

Según Krown Sylvia, (1974), describe de la siguiente manera: “Los niños no productivos son aquellos niños que ingresan en el jardín de infantes sin la capacidad de utilizar el mundo escolar de modo productivo, y que demuestran una limitada destreza en el juego” (pág. 18).

- Andan sin rumbo, aletargados, pero a veces se mueven impulsivamente de un lugar a otro.
- Es difícil estimularlos para que expresen interés o placer.
- Insinúan cierta intención recreativa, pero de manera repetida y estereotipada (se limitan a cambiar los juegos de lugar).
- Su expresión facial es de embotamiento, con escasa indicación de viveza.
- Parecen temerosos de abordar nuevas tareas.

Esto permite observar que el niño forma su personalidad rodeado de una burbuja, sin permitir relacionarse de forma cognitiva y emocional con el entorno y su propio yo.

2.1.8.5. El juego y la conducta productiva

El juego tiene como función principal proporcionar entretenimiento y diversión, aunque también cumple con la función educativa, estimulando

en diferentes áreas y a la vez desarrollando sus habilidades y destrezas. Por lo que el juego se ha transformado como una alternativa positiva para el desarrollo del niño, favoreciendo de diferentes maneras según (Decroly, 2006).

- Animosos, positivos y dominantes.
- Con ciertos temores y recelos iniciales, pero siempre listos para intentar cosas nuevas.
- Hablan constantemente y procuran el contacto con maestras y compañeros.
- Por lo general sugieren nuevas ideas, relatan sus experiencias, dan instrucciones y formulan preguntas.
- Fascinados por las cosas que los rodean; las desarmen y las ponen a prueba.
- Capaces de describir lo que han observado, haciendo notar diferencias y semejanzas.
- Capaces de clasificar cosas en grupos.
- Procuran el “porque” y el “como” de los hechos.
- Pletóricos de ideas durante el juego y con gran iniciativa para llevarlas a cabo.

2.1.8.6. Abordaje de la lúdica en la didáctica del nivel básica

Se considera que la nueva educación no está dirigida únicamente a que el niño sea memorista o repetidor de frases, este proceder viene de la escuela tradicionalista, el objetivo de la didáctica en el ámbito educativo se basa en la educación para la vida. Se puede considerar que el docente se constituye en un facilitador del aprendizaje, encargándose de generar dinámicas con los niños, por lo general se cree que los niños son quienes forman su propio aprendizaje dejándoles solos en sus actividades, sin embargo el docente es el guía quien dirige y orienta al niño a aprender, considerándose como una estimulación en el desarrollo de los

aprendizajes mediante la interacción dinámicas entre estudiante y docente (Jiménez, 2006).

En el aula pedagógica es el lugar encargada de utilizar los procedimientos y nuevas formas de enseñanza para desarrollar habilidades desde intelectuales hasta las socio-afectivas, de respetar las etapas evolutivas, para lograr que el niño pueda “aprender a hacer”, si a su vez descubre haciendo, entonces se puede decir que hay aprendizaje.

La tarea de enseñar en primer año de básica, no es simplemente ser un facilitador del aprendizaje remitiendo consignas de reglas y normas, requiere más bien de un gran compromiso en educar a los niños en el desarrollo de sus potencialidades a través de la práctica de métodos que capten la atención y favorezcan el aprendizaje de los estudiantes, mediante la aplicación de actividades lúdicas que se presenten durante el transcurso de las horas de clase.

Es así necesario el abordaje de las nuevas formas de enseñanza didácticas que influyen en brindar una educación que afecte positivamente al estudiante.

Tales como menciona González Diego (2008): “La Forma lúdica. Es la que se vale del juego para presentar la materia o asunto del aprendizaje.” (pág. 96).

Se puede decir que la utilidad de la lúdica en la enseñanza de primero de básica es una herramienta estratégica y divertida que al mismo tiempo contribuye a que se logren los objetivos propuestos, dentro del área pedagógica como del área emocional que es, fortalecer el desarrollo socio-emocional del niño. Además es un derecho de la infancia

a su vez el jugar, por lo tanto no solo se debe aplicar, sino respetar por los profundos beneficios que aporta como lo expresa:

A. Malajovich: (citado en Erbiti y Guarino 2010):

El juego (...) es una necesidad que la escuela no solo debe respetar, sino favorecer a partir de variadas situaciones que posibiliten su despliegue. Esta expansión de las posibilidades lúdicas ofrecerá oportunidades para el desarrollo de las capacidades representativas, la creatividad, la imaginación, la comunicación, ampliando su capacidad de comprensión del mundo.... (pág. 15).

Se presenta al juego como una necesidad de practicarla, sin embargo existe algunos establecimientos educativos que consideran que las actividades lúdicas no se las debe aplicar dentro de la enseñanza del niño, por considerarse como un medio erróneo entre aprender y divertirse.

2.1.8.7. Las actividades lúdicas y sus características

Las actividades lúdicas poseen ciertas características específicas a acuerdo a (Jiménez, 2006):

Voluntaria y libre.- Proporciona libertad para que el niño asuma distintos roles, imaginarios que no los puede ejecutar en la vida diaria, de manera espontánea y autónoma.

- **Dentro de un espacio y tiempo.-** Necesita de un tiempo y un espacio para ejecutarla como las demás actividades.
- **Autotélica.-** Porque es una actividad que tiene fin en sí mismo, y produce placer por el mismo hecho de realizarla.

- **Universal.-** Desde los tiempos remotos, existe el juego y constituye un factor de la cultura de la humanidad.
- **Necesaria y placentera.-** Para el niño tiene un significado más amplio; conoce el mundo que lo rodea, produciéndole bienestar, satisface los deseos internos del niño.
- **Activa y de esfuerzo.-** El jugar requiere de varias acciones, movimientos, esfuerzo al realizar las actividades lúdicas, por lo que necesitará de su actividad psíquica.
- **Expresión emocional.-** Porque va a permitir expresar de forma libre sus pensamientos, emociones, su mundo interior.
- **Principal del desarrollo.-** Es motor del desarrollo a varios niveles: desarrollo de la inteligencia, emocional, kinestésico, de las relaciones sociales.
- **Favorecedora de la socialización.-** Permite la comunicación, la libre expresión e incentiva la interacción con los demás.

Estas características permiten que el niño obtenga un excelente desarrollo en sus habilidades y destrezas debido a que las actividades lúdicas permiten lograr una mejor comunicación, expresión de sus sentimientos como a la diversión, enfocadas al proceso de la enseñanza y aprendizaje.

2.1.8.8. La actividad lúdica en el aprendizaje

Según Gervilla Castillo, (2006), considera que: “A lo largo de la historia los grandes pedagogos interesados por la Educación Infantil, han

definido el juego como principio básico del aprendizaje en las primeras edades (Piaget, Montessori, Decroly, Hud, Aggazzi, Freinet..., etc.)” p.70.

Se puede destacar que el juego es el elemento principal del aprendizaje lúdico, por tal motivo el juego se lo considera como un recurso educativo que enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje, además se puede aplicar diversos propósitos dentro de ellos puede ser la motivación a aprender del niño, producir placer y autoconfianza, es decir es un recurso significativo para el aprendizaje y desarrollo del niño. Al mismo tiempo favorece al desarrollo de las habilidades y competencias del niño, es decir la dinamización de juegos en primero de básica, permiten la construcción de conocimientos de manera más estratégica como dinámica porque adquieren los nuevos conocimientos, sin que los niños se den cuenta, mientras juegan a la vez que aprenden.

2.1.8.9. Metodología lúdica

Para (Jiménez, 2007) la metodología lúdica tiene como principal instrumento de trabajo al juego, aplicarla en la escuela es de profunda significación para el educando, pues se logra con ella, que los estudiantes conecten los aprendizajes, que se vuelvan más significativos y alegres; que los niños, niñas aprendan a convivir consigo mismos y con los demás; permite el desarrollo de habilidades intelectuales y afectivas sociales para formar personas autónomas y felices. Mediante la metodología lúdica se permite al niño que:

- Explore y represente su entorno inmediato
- Goce de la recreación
- Exteriorice pensamientos, impulsos y emociones.
- Realice cosas que en el mundo adulto no puede.
- Consiga mayor equilibrio emocional.

- Desarrolle su imaginación.
- Mejore el espíritu de superación y socialización.

Por lo que se considera al juego algo esencial dentro de las actividades educativas, siendo el propósito generar estas actividades dentro y fuera del salón de clase con la finalidad de fortalecer la expresión, la libertad de sentimientos y la participación individual y colectiva; siendo punto de partida para la recuperación del interés en el niño por aprender.

2.1.9. Etapas del desarrollo infantil

Según Tenutto, M., et al. (2007), la teoría psicogenética de Piaget se mencionan las etapas o estadios del desarrollo infantil:

Estadio Sensorio Motriz.- Desde el nacimiento hasta los dos años de edad, caracterizado por ser un estadio Pre-lingüístico. El aprendizaje depende de las experiencias sensoriales y de las actividades motoras corporales, el niño trabaja a base de reflejos, es suficiente que una acción le de satisfacción para que sea repetida constantemente a lo que se le denomina reacción circular. Durante este estadio se adquiere la noción de objeto, y esta etapa se caracteriza por ser egocéntrica (pág. 611).

- **Estadio de las operaciones concretas.-** Sub-estadio del pensamiento pre operacional, desde los dos hasta los siete años, aparece la función simbólica, en este estadio se nota un progreso en el comportamiento social y emocional, existe un progreso en el lenguaje, aparece el juego simbólico, surge en el niño las acciones representativas, el egocentrismo va desapareciendo, y se observa progresos en el complejo proceso de socialización.

Aún no posee la madurez de un adulto, pero representa un pensamiento más avanzado, que permite interpretar al niño en eventos de su propio mundo interior.

La identificación de estos estadios fortalecen la comprensión de los niños por su edad y la formación de su conocimiento de acuerdo a las diferentes aspectos que poseen, siendo el eje el estadio de las operaciones concretas donde el niño no presenta un avance en el proceso de socialización de manera determinada, pero intenta involucrarse con los demás a pesar de su dificultad de hacerlo ya que las acciones egocentristas van desapareciendo, dando lugar a nuevas acciones de descubrimiento por los demás, logrando relacionarse con su entorno natural y social.

2.1.9.1. Desarrollo emocional

El aprendizaje adaptativo no solo tiene su estructura intelectual sino también un paralelo emocional.

La disposición para una tarea altamente cooperativa en la etapa de aprendizaje, requiere que el niño haya obtenido un sólido autocontrol y el de sus impulsos. Los niños que no se desempeñan bien en los grados iniciales se consideran deficientes en su campo de atención, por cuya razón sus acciones son fugaces y no les es posible mantenerse en una actividad, se los clasifica como inmaduros como lo manifiesta (Martínez, 2006).

2.1.9.2. Desarrollo socio – emocional del niño

El desarrollo social está presente desde antes del nacimiento, puesto que los padres ya están pensando en cómo se va a llamar, a quién

se va a parecer, todas estas cosas del medio social que influye desde ya, antes del nacimiento del nuevo ser. En sentido amplio el desarrollo social es un proceso de adaptación en el cual influyen las personas y el medio que rodea al individuo.

Existe una diferencia entre el desarrollo cognitivo y el desarrollo social, el primero es qué aprende una persona, el segundo cómo utilizar el conocimiento aprendido en la interacción con los demás, algo relevante para la parte emocional señalado por (Martínez, 2006).

Se puede considerar que entre los métodos de interacción social se encuentran:

- la imitación
- la identificación
- La persuasión
- El juego

Entre los agentes de influencia social tenemos los siguientes:

- La familia
- Los iguales
- La escuela

Los psicólogos expresan que la imitación y la identificación son métodos de aprendizaje para aprender conductas, sobre todo en los niños. Los maestros y padres deben estar alerta de la influencia que ejercen el entorno en el niño, ya que el sujeto imitará sus conductas y a su vez se identificará con ellos, por lo que es fundamental ofrecer modelos correctos en los que posibiliten crear conductas sociales aceptables y no desviadas, para que no afecten en el ámbito emocional

del niño ya que esta etapa es fundamental para la formación de la personalidad (Martínez, 2006).

Por lo que se considera muy importante la relación con el medio social y el niño, dando origen a la construcción de su personalidad como la identificación sexual en el progreso de relación con los demás. Ya en la etapa escolar es esencial porque inicia el proceso complejo de socialización a través de la interacción con el grupo de compañeros del salón a por lo que requiere de buenas bases emocionales para llevar a cabo con éxito la integración y el aprendizaje.

2.1.9.3. Características del desarrollo en el área socio – emocional

De acuerdo a Martínez (2006), los rasgos generales más característicos del niño en estas edades según diversos aspectos del desarrollo en el área socio-emocional son:

- 3 años
 - Individualista y tiene fuerte tendencia a la independencia.
 - Demanda atención y aprobación del adulto.
 - Manifiesta curiosidad sexual.
 - Suelen aparecer conflictos con los compañeros, utiliza en ocasiones la agresión como respuesta a la frustración.
 - Se maneja con afectividad, amistoso y servicial.
 - Adquiere el control de sus esfínteres.
- 4 años
 - Desarrolla la personalidad social.

- Comienza a ser cooperativo en el juego con sus compañeros, aún existen momentos de egocentrismo.
 - Persisten conductas agresivas y egoístas, tiene arranques de enojo, pero comienza aprender reglas de conducta que favorecen su autocontrol.
 - Siente miedo.
- 5 años
 - Termina la etapa de rebeldía y autoformación.
 - Se vuelve más conformista.
 - Aprende normas de convivencia
 - Comienza el juego cooperativo
 - Muestra un importante grado de autonomía.
 - Necesita de la aprobación del adulto, al que le gusta obedecer.
 - Puede decir mentiras, lo hace para evitar castigos o satisfacer al adulto.

Las características permiten identificar algunos aspectos de los niños dentro del área social lo que consiente conocer e interpretar sus acciones en diferentes etapas de su vida.

2.1.9.4. Desarrollo emocional para las relaciones interpersonales

El ser humano se comporta de distintas formas, algunas veces se manifiesta alegre, otras triste, se enoja, todas estas son emociones características de cualquier etapa de la vida.

Según las investigaciones las emociones pueden ser innatas o llegar de forma repentina, con la función de que se adaptan al medio de acuerdo a la situación que se le presente al niño o al adulto.

Las investigaciones del desarrollo de los seres humanos otorgaron a las emociones un papel esencial para resolver situaciones más significativas de la vida social, pues las mismas orientan a tomar decisiones e influyen en la manera de actuar con los demás. Son los deseos, pasiones una fuerza intrínseca, que impulsa a ser individuos felices, entonces sirven de mucho el papel de las emociones para la óptima relación con el entorno social.

Según Daniel Goleman (2008), menciona el breve diccionario de las emociones más significativas:

- **La alegría:** Aparece cuando sentimos placer, o cuando algo nos gusta.
- **La angustia:** Es negativa, se define como temor opresivo.
- **El interés:** Cuando sentimos deseos de algo: alcanzar metas, de aprender.
- **Ira y rabia:** Sentimientos de frustración.
- **Miedo:** Cuando percibimos peligro, daño.
- **Asco:** Rechazo ante un objeto que desagrada.
- **Sorpresa:** Acontecimiento inesperado.

Los aspectos emocionales a partir del nacimiento hasta los 6 años ocupan un papel esencial para el progreso de la vida del niño. Los niños al poco tiempo de nacer son capaces de reconocer las emociones de los que les rodean, aunque no se sabe aún si lo hacen por pura imitación.

Los bebés muestran emociones de disgusto, angustia; en los próximos meses sus emociones cambian son de: alegría, miedo, sorpresa, timidez.

Greenspan y Thorndike (1997) estudiaron las posibles etapas del desarrollo emocional, demostrando que en los primeros meses de vida el niño es capaz de reconocer emociones bien positivas o bien negativas:

- Llanto, primera comunicación, para llamar la atención
- La sonrisa: desde el nacimiento muestran expresiones faciales
- Alegría, cólera (ira), sorpresa y tristeza (2º- 4º mes)
- Miedo (5º mes)

El niño no es consciente que él debe regular la emoción, por lo tanto el entorno social: los padres, maestros, son la figura o modelos de identificación, agentes activos de socialización que regulan al niño, a raíz de este proceso empieza la construcción de su personalidad; es decir la familia, los maestros, serán la primera escuela del aprendizaje emocional.

Se debe ejercitar la inteligencia emocional para que los niños adquieran buenos hábitos y mantengan buenas relaciones interpersonales, uno de los cinco componentes básicos de ella.

Las emociones ejercen impacto en la forma en que reacciona una persona ante un hecho, es decir cuando un niño siente miedo, se paraliza, probablemente grita o termina huyendo frente a esa situación que le causa temor. Si se encuentra con ira, puede manifestar esa emoción tirando las cosas, golpear objetos, patear la puerta, etc.

Si el niño se manifiesta agresivo, es debido a conductas que ha observado y por ende las imita, ya que: "La imitación es uno de los

medios más generalizados de aprender conductas sociales” (Bandura y Walters, 1963).

El niño aprende los comportamientos agresivos por imitación: sea de la familia, maestros, compañeros, etc. de esta manera incide el entorno social en el que crece el infante y repercute en el proceder emocional del niño. Todo el accionar de un niño tiene como objetivo la búsqueda de la afectividad.

Según Narvarte Mariana (2008) “El niño da y espera recibir afecto, las primeras experiencias afectivas del niño son cruciales para el desarrollo de la vida afectiva y las relaciones interpersonales”. (pág. 214).

Es por ello, aprovechar la forma de aprender de ellos por imitación y manifestar conductas afectivas en el entorno familiar y de aprendizaje que puedan imitar, son esenciales para el desarrollo social y emocional.

A medida que aumenta el mundo social del niño, se incrementan emociones se torna más complejo, es imprescindible en los primeros años de vida el desarrollo de las mismas, regular y ejercer el control adecuado de ellas será fundamental para la construcción de las relaciones interpersonales a lo largo de sus vidas.

2.1.9.5. Significación del juego en el desarrollo socio-emocional del niño

Según Kloppe (2006), los psicólogos reconocen la importancia del juego en el desarrollo socio-emocional, lo consideran substancial para la formación de la personalidad, de la estabilidad emocional, de la creatividad, desarrollo del pensamiento, para el fortalecimiento de las relaciones interpersonales.

Se lo define entonces como la actividad que produce deleite, bienestar a las emociones, promueve la libertad, respalda una satisfacción dentro del individuo por permitir la integración mutua y el vínculo entre compañeros.

De acuerdo a los aportes teóricos encargados de la psicología, pedagogía y del desarrollo infantil esta herramienta lúdica es altamente significativa en la vida del niño en su proceder emocional y socio-cultural.

Además le permite ensayar las normas y comportamientos adquiridos por el medio que le rodea, lo que contribuye a la formación de personas íntegras, responsables, tolerantes, solidarias, autónomas, en fin con un baúl de valores morales y sociales que proyectan al niño a una vida saludable, segura, feliz, armónica, de buenas relaciones humanas.

2.1.9.6. La educación emocional

Las emociones y la vida emocional tienen facetas múltiples e implican la consideración de factores fisiológicos, cognitivos y sociales, así como componentes cognitivos internos (Schoore, 1994).

En esta línea, podemos afirmar que el conocimiento desarrolla un papel relevante en la experiencia afectiva y por tanto educar las emociones es, en una perspectiva del ciclo vital, educar para la vida. Desde los primeros años, podemos educar las emociones. De los cuatro pilares de la educación (conocer, saber hacer, convivir y ser), señalados en el informe (Delors 1996).

Concebimos la educación emocional como un proceso educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo de las competencias emocionales como elemento esencial del desarrollo integral

de la persona, con objeto de capacitarle para la vida. Todo ello tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social (Bisquerra, 2000).

Sus objetivos pueden resumirse en los siguientes términos: adquirir un mejor conocimiento de las propias emociones, identificar las emociones de los demás; desarrollar la habilidad para regular las propias emociones, prevenir los efectos nocivos de las emociones negativas, desarrollar la habilidad para generar emociones positivas; desarrollar la habilidad de automotivarse y adoptar una actitud positiva ante la vida.

La educación emocional recoge las aportaciones de otras ciencias, integrándolas en una unidad de acción fundamentada.

La educación emocional como una forma de prevención en el niño, puede minimizar la inseguridad de la persona a determinadas disfunciones (estrés, depresión, impulsividad, agresividad, entre otras).

Son varios los fundamentos teóricos. Entre ellos cabe destacar las aportaciones de la neurobiología, la psiconeuroinmunología, la psicología humanista y la psicología cognitiva.

En particular cabe citar las aportaciones de la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, por lo que se refiere a la inteligencia interpersonal e intrapersonal y el constructor de inteligencia emocional (Kostelnick, 2009).

2.1.9.7. Currículum para el desarrollo de competencias emocionales

Las competencias emocionales pueden definirse como un conjunto de conocimientos, capacidades, habilidades y actitudes necesarias para comprender, expresar y regular de forma apropiada los fenómenos

emocionales que posee un niño en un determinado momento. Las competencias se clasifican en función de cinco grandes bloques de contenidos: conciencia emocional, autoestima, regulación emocional, habilidades sociales y habilidades de vida (Navarro, 2006).

Así mismo, para un desarrollo integral es necesario optimizar las relaciones con uno mismo (habilidades de vida) y con los otros (habilidades sociales).

2.1.9.8. El desarrollo y educación de la conciencia de las emociones

El término de conciencia emocional implica reconocer las emociones propias así como las de los demás. El ser consciente de las emociones nos permite saber cómo nos sentimos y a la vez nos ayuda a disfrutar de las emociones agradables y a regular las desagradables, que a menudo pueden convertirse en una fuente de conflictos múltiples. En el momento de describir el curso del desarrollo emocional cabe destacar que las emociones básicas (alegría, enojo) se originan en los primeros meses de vida a partir de la satisfacción de las necesidades del bebé por el adulto con el que establecerá un vínculo de apego.

A la edad de dos a tres años, los niños son menos egocéntricos, lo cual les permite captar que los otros tienen sentimientos y que estos son diferentes a los suyos. En este período los niños comienzan a abrirse a las mentes de los demás mediante su experiencia y tanto las emociones propias como las emociones ajenas, emergen para compartir sentimientos (Álvarez, 2008).

Desde una concepción integradora y organizacional del desarrollo los grandes avances en el ámbito afectivo se producen en la etapa de 3 a 6 años gracias al progreso entre otros aspectos, del lenguaje, la memoria,

una mayor diferenciación del yo y los otros, mayor capacidad para asociar determinadas situaciones a una emoción concreta y una capacidad cada vez mayor para tolerar la excitación.

Ello implicará una diferenciación, transformación y ampliación de las emociones vividas. Lewis, defiende que las emociones básicas de la infancia (tristeza, alegría, miedo) se van identificando en un conjunto de reacciones posturales, corporales y verbales que el niño es capaz de identificar en los otros y en él mismo.

Con ayuda del adulto, el niño irá interpretando el lenguaje verbal y no verbal de las emociones y ampliando su vocabulario emocional. Además, el reconocimiento y comprensión de las emociones ajenas permitirá, en un futuro, desarrollar el sentimiento de empatía.

Aprender a emocionarse y disfrutar con el arte desde las diferentes materias curriculares es una forma de motivar a los niños para el aprendizaje.

2.2. POSICIONAMIENTO TEÓRICO PERSONAL

Al concluir con el análisis teórico de los diferentes enfoques y teorías, la investigación se sustentó en la Teoría del Aprendizaje y desarrollo de Vygotsky quien manifiesta que el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias en la formación del niño, argumentando que es la sociedad quien permite proporcionar las herramientas necesarias para la formación de la personalidad del niño de primero año de educación básica.

Psicológicamente se considera aplicable la Teoría Cognoscitiva representada por Jean Piaget quien manifiesta que el desarrollo

cognoscitivo se origina en los procesos adaptativos al medio que le rodea al niño, puesto que el individuo tiene la capacidad innata de aprender a través de experiencias o actividades vivenciales que permitan la ejecución de actividades lúdicas dentro del proceso de aprendizaje, permitiendo el desarrollo integral del niño.

Filosóficamente tiene su base en la teoría Humanista ya que se lo presenta de manera subjetiva donde el individuo vive un mundo específico y propio, debido a sus experiencias y percepciones de la realidad de sus acciones, enfocadas en su entorno natural y social.

Por lo consiguiente se consideró como eje prioritario de la investigación el análisis sobre la influencia de las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en los niños de primer año de educación básica, a través de la aplicación de actividades lúdicas que motiven el proceso de aprendizaje del niño, enfocadas a fortalecer diferentes áreas pedagógicas como emocionales.

2.3. GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Actividades.-** Es el conjunto de tareas o acciones realizadas por un ser vivo, que las desarrolla impulsado por el instinto, la razón, la emoción, o la voluntad, hacia un objetivo.
- **Autotélica.** Se deriva de dos palabras griegas, auto, que significa en sí mismo, y telos, que significa finalidad.
- **Aprendizaje.** Es el proceso mediante el cual se obtienen nuevos conocimientos, habilidades o actitudes a través de experiencias vividas que producen un cambio en nuestro modo de ser o actuar.

- **Afecto.** Requiere de mucho esfuerzo, es cuidar, ayudar, comprender, todos los seres humanos damos y recibimos afecto es innato en cada individuo.
- **Autoestima.** Es un sentimiento valorativo de nuestro ser, de nuestra manera de ser del conjunto de rasgos corporales mentales y espirituales que configuran nuestra personalidad.
- **Autonomía.** Independencia y disposición para asumir una postura activa frente a la realidad, lo cual implica orientar la voluntad hacia el cumplimiento de responsabilidades personales y colectivas.
- **Auto-motivación.** Es un impulso que nos incita a realizar acciones o cumplir metas, provocado por las afirmaciones o pensamientos positivos. Está influenciada por el medio ambiente, porque el individuo resalta lo positivo de su vida y trata de ignorar aquello que lo perturba.
- **Desarrollo.** Son aquellos cambios de cognición y físicos que son predecibles y permanentes en el individuo, y que se van presentando en el transcurso de su vida.
- **Destreza.-** Es la habilidad que se tiene para realizar correctamente algo. No se trata habitualmente de una pericia innata, sino que normalmente es adquirida.
- **Egocentrista.-** Es relativo al ego, y describe a alguien que se considera como el centro de todos los intereses, el centro de atención.
- **Emociones.-** Son las excitaciones violentas y pasajeras que vive un individuo ante cualquier situación, que se manifiestan a través de reacciones fisiológicas.

- **Estrategias didácticas.-** Son los criterios metodológicos, los procedimientos, las estrategias y las técnicas que se utilizan para que los contenidos no sean una repetición o capacitación sino que constituyan una construcción activa..
- **Habilidad.-** Es la capacidad y destreza para realizar algo, que se obtiene en forma innata, o se adquiere o perfecciona, en virtud del aprendizaje y la práctica.
- **Hábitos.** Los hábitos tienen íntima conexión con el aprendizaje se define como una modificación en la conducta que persiste en el tiempo y en número de veces que realice cada hábito.
- **Impulso.** Deseo o motivo afectivo que induce a hacer algo de manera súbita, sin reflexionar.
- **Individualidad.** Hace hincapié en la observación y experimentación individual, respetando el ritmo de trabajo de cada niño/a, afirmando su yo, su vida y su esfuerzo personal.
- **Inseguridad o miedo.** El miedo que sienten las personas adultas transmite a los niños/as, los padres representan a los niños su protección y seguridad.
- **Integración.** Es un proceso dinámico y multifactorial que posibilita a las personas a participar con sus pares.
- **Juego.** El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa
- **Lenguaje.** Es cualquier tipo o código semiótico estructurado, para el que existe un contexto de uso o ciertos principios combinados formales.

- **Lúdica.-** Se identifica con el ludo que significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros.
- **Motivación.** Es un impulso que permite al sujeto mantener una cierta continuidad en la acción que nos acerca a un objetivo, que sacia una necesidad que puede ser interna o externa
- **Motivación externa.** Es un estímulo o impulso que es inducido de forma externa, es decir, realizar alguna acción a cambio de algo que compense una o varias necesidades del individuo
- **Motivación interna.** Es un estímulo o impulso que es inducido por el mismo individuo, para satisfacer una necesidad generada de forma espontánea.
- **Motivación intrínseca.-** Se refiere a la motivación que viene desde el interior de un individuo más que de cualquier recompensa externa o del exterior, como el dinero o las notas.
- **Motricidad.** Conjunto de funciones nerviosas y musculares que permiten la movilidad y coordinación de los miembros, el movimiento y la locomoción.
- **Psicología infantil.** Es el proceso por el cual el niño, aprende a diferenciar lo aceptable de lo inaceptable en su comportamiento.
- **Socialización.-** Proceso mediante el cual el individuo adopta los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a su personalidad para adaptarse a la sociedad.

- **Socio-emocional.-** Participación en experiencias grupales e individuales, estableciendo interacciones afectivas que ayuden a un proceso de adaptación.
- **Subjetivo.-** Relativo a nuestro modo de pensar o de sentir y no al objeto en sí mismo.

2.4. INTERROGANTES DE INVESTIGACIÓN

- ¿Cómo se están aplicando las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en los niños de primer año de educación básica?
- ¿Cómo investigar y profundizar las bases teóricas sobre la influencia de las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en el niño de primero de básica?
- ¿Cómo elaborar una guía didáctica lúdica que potencien el desarrollo socio emocional en el niño y la motivación del docente en llevar a la práctica de estas actividades?
- ¿Cómo aplicar la guía didáctica lúdica a los docentes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suarez”?

2.5. Matriz Categorial

Cuadro N° 2 Matriz Categorial

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSIÓN	INDICADOR
La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura	Actividades Lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> Definición Tipos de Juegos La actividad lúdica y sus características Lúdica en la didáctica 	<ul style="list-style-type: none"> Las actividades lúdicas y sus características Sensoriomotor Simbólico Con Reglas Construcciones Voluntaria y libre Dentro de un espacio y tiempo Autotélica Origen Expresión emocional Principal del desarrollo motor Favorecedora de la socialización
Se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad, su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas.	Desarrollo Socio emocional	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo Emocional El juego en el desarrollo socio-emocional del niño La educación emocional 	<ul style="list-style-type: none"> Características del desarrollo socio – emocional Significación del juego en el desarrollo emocional Currículum para el desarrollo de competencias emocionales El desarrollo y educación de la conciencia de las emociones

Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

CAPÍTULO III

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Tipos de investigación

Los tipos de investigación que se utilizaron en esta investigación se detallan a continuación:

3.1.1. Investigación de campo

Esta investigación tuvo la modalidad de investigación de campo porque permitió realizar un contacto directo con el sujeto a través de la observación, lo que accedió a visualizar claramente la problemática existente. Por lo que se orientó a experimentar vivencias reales sobre las situaciones que atravesasen los niños en relación a las actividades lúdicas en horas de aprendizaje.

3.1.2. Investigación documental

La investigación se sustentó en diferentes documentos como textos, revistas, internet y entre otras alternativas, los mismos que permitieron apoyar con información para la investigación de diferentes actividades lúdicas que logran el desarrollo socio emocional en el niño de primer año de educación básica, facilitando obtener alternativas de solución al problema, permitiendo ser el sustento científico sobre la problemática propuesta.

3.1.3. Investigación descriptiva

Este trabajo utilizó la investigación descriptiva porque permitió conocer cómo se presenta el problema de la falta de práctica de actividades lúdicas en el niño como medio del proceso de aprendizaje.

3.1.4. Investigación explicativa

Esta investigación permitió conocer en forma clara las causas que originan este problema y los efectos que ocasionan en los niños la falta de actividades lúdicas en el desarrollo de su aprendizaje.

3.1.5. Investigación propositiva

Se utilizó la investigación propositiva porque accedió aplicar la guía didáctica lúdica para lograr alcanzar el cambio de conductas de los docentes en la metodología del aprendizaje.

3.2. Métodos

Los métodos que se aplicaron en la investigación son los siguientes:

3.2.1. Método analítico

Se aplicó el método analítico porque contribuye al análisis de cada uno de los aspectos que tiene el problema, por lo que permite visualizar de manera específica cada uno de estos aspectos logrando comprender de manera global su problemática.

3.2.2. Método sintético

Se utilizó el siguiente método para lograr reconstruir cada una de las partes de los aspectos del problema, obteniendo un todo sobre la comprensión de la misma.

3.2.3. Método inductivo

La investigación utilizó el método inductivo porque partió de la observación de las características del problema, permitiendo el análisis e interpretación de los registros de los hechos obtenidos durante el proceso de investigación.

3.2.4. Método deductivo

Se aplicó este método porque se basa en analizar la situación general los problemas que presentan los niños al no realizar actividades lúdicas durante el proceso de aprendizaje.

3.3. Técnicas

Las técnicas que se emplearon para la investigación son las siguientes:

3.3.1. Observación

Se aplicó esta técnica sobre la investigación del problema de la falta de actividades lúdicas en el proceso de aprendizaje, porque permitió registrar los hechos sucedidos durante el proceso de aprendizaje a través del registro de una ficha de observación.

3.3.2. La encuesta

Es una técnica que se aplicó en el proceso de la investigación ya que permitió obtener información simultáneamente de las docentes encuestadas, que permitieron conocer la situación que atraviesa el problema propuesto de las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio- emocional en los niños.

3.4. Instrumentos

Los instrumentos que se aplicaron para realizar esta investigación son los siguientes:

3.4.1. Lista de cotejo

Para la investigación de este tema se aplicó el instrumento de la ficha de observación porque permitió recolectar datos sobre los aspectos del problema que se presentan en los niños debido a la falta de actividades lúdicas durante su aprendizaje.

3.4.2. Cuestionario

Se empleó este instrumento con la finalidad de recabar información de manera rápida sobre la situación de los diferentes aspectos que tienen los niños al no practicar actividades lúdicas.

3.5. Población

La población está conformada por docentes y niños/as de 5 a 6 años de primer año de básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”.

Cuadro de población de docentes

Cuadro N° 3 Población de docentes

Unidad Educativa “Rafael Suarez”	
PARALELOS	DOCENTES
PRIMERO “A”	1
PRIMERO “B”	1
PRIMERO “C”	1
TOTAL	3

Fuente: Registros de Secretaria Unidad Educativa “Rafael Suárez”

Como el número de docentes es reducido se aplicó los instrumentos a toda la población.

Cuadro de población de estudiantes de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”.

Cuadro N° 4 Población estudiantil

Unidad Educativa “Rafael Suarez”			
PARALELOS	HOMBRES	MUJERES	ESTUDIANTES
PRIMERO “A”	19	17	36
PRIMERO “B”	18	17	35
PRIMERO “C”	18	18	36
TOTAL	55	52	107

Fuente: Registros de Secretaria Unidad Educativa “Rafael Suárez”

Tomando en cuenta que la población está conformada de 107 niños de 5 a 6 años y 3 maestras parvularias de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura es manejable, en tal virtud no se consideró calcular la muestra.

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Luego de haber aplicado las encuestas a la población seleccionada para la investigación docentes y niños se ha logrado recaudar información para la ejecución de esta investigación.

Se analizó cada una de las repuestas obtenidas de la encuestas en forma cualitativa como cuantitativa, a través de gráficos y cuadros que detallan los porcentajes de cada una de las respuestas obtenidas.

Para la recolección de la información se aplicó una encuesta a los docentes y una ficha de observación a los niños y niñas de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”.

Una vez obtenidos los resultados en frecuencias se procedió a realizar el cálculo para transformar las frecuencias a porcentajes mediante una regla de tres simple.

Los porcentajes obtenidos se ingresaron a la hoja de cálculo Excel, luego en la barra de menú, la opción insertar, en el grupo ilustraciones, se escogió gráficos de pasteles los que permitieron su análisis e interpretación de resultados, los cuales se presentan a continuación.

4.1. Análisis descriptivo e individual para cada pregunta de la encuesta aplicada a las docentes.

Pregunta N° 1

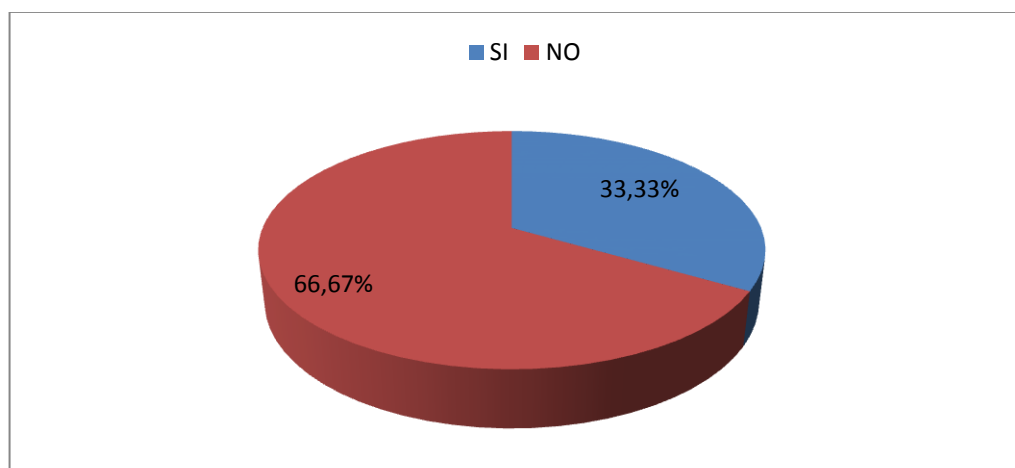
¿Cómo docente parvulario considera usted importante la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo socio emocional de los niños de 5 a 6 años?

Cuadro N° 5 Aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional.

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Si	1	33,33%
2	No	2	66,67%
	Total	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez"/Nov-2014

Gráfico N°1 Aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional.



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De las tres docentes parvularias encuestadas, la mayoría creen que no son importantes las actividades lúdicas para el desarrollo socio-emocional de los niños, omitiendo la relevancia que tienen las actividades lúdicas en el área del aprendizaje y formación integral del niño.

Pregunta N° 2

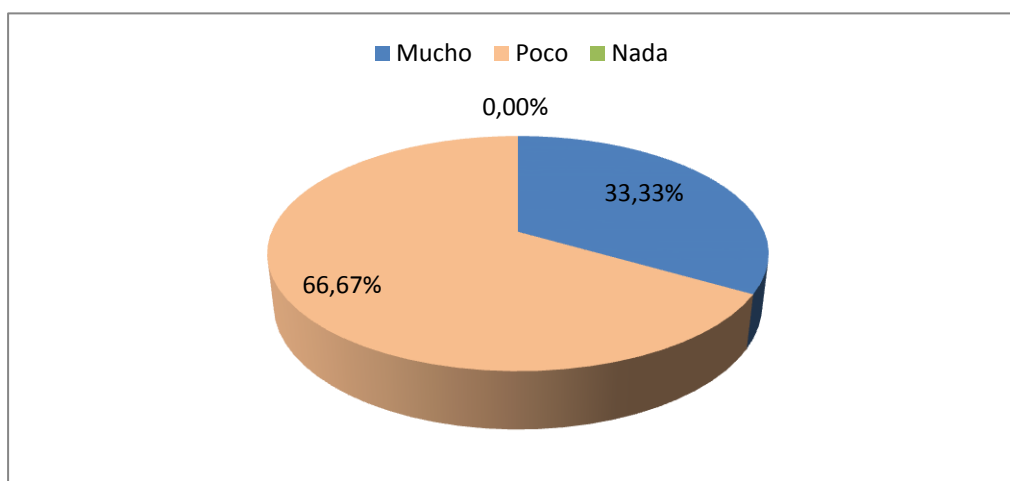
¿En qué magnitud considera usted que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo socio emocional del niño?

Cuadro N° 6 Magnitud que contribuye las actividades

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Mucho	1	33,33%
2	Poco	2	66,67%
3	Nada	0	0,00%
	Total	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez"/Nov-2014

Gráfico N°2 Magnitud que contribuye las actividades lúdicas



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos de las docentes parvularias encuestadas casi su totalidad consideran que contribuye en poca magnitud las actividades lúdicas al desarrollo socio-emocional del niño, dejando pasar por alto la aportación educativa que otorga las actividades lúdicas dentro de la formación del niño.

Pregunta N° 3

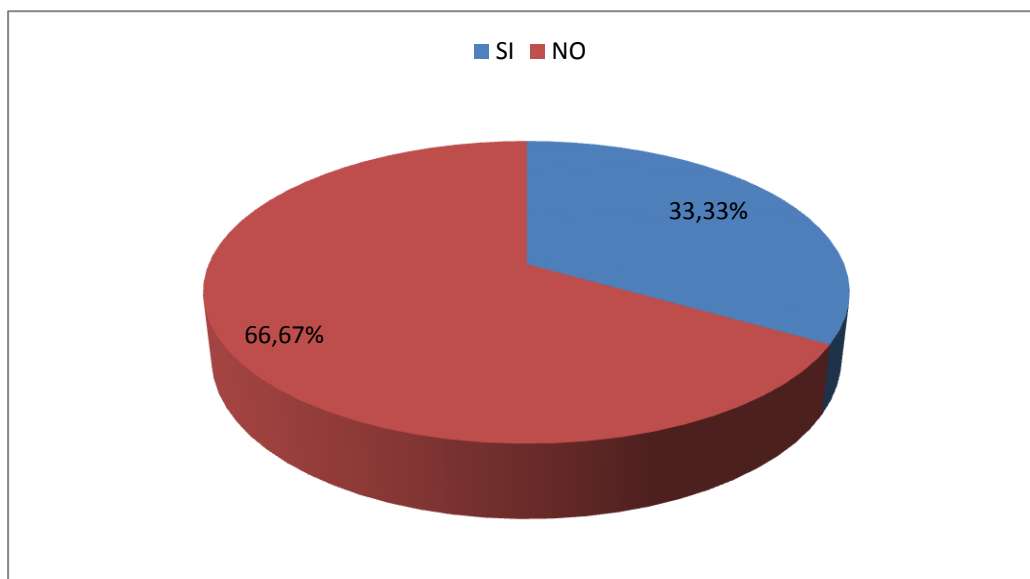
¿Considera usted al juego como estrategia metodológica?

Cuadro N° 7 El juego como estrategia metodológica

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Si	1	33,33%
2	No	2	66,67%
	Total	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N°3 El juego como estrategia metodológica



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los docentes encuestados la mayoría no considera al juego como una estrategia metodológica, permitiendo evidenciar la necesidad de sugerir al juego como instrumento esencial dentro del proceso de aprendizaje.

Pregunta N° 4

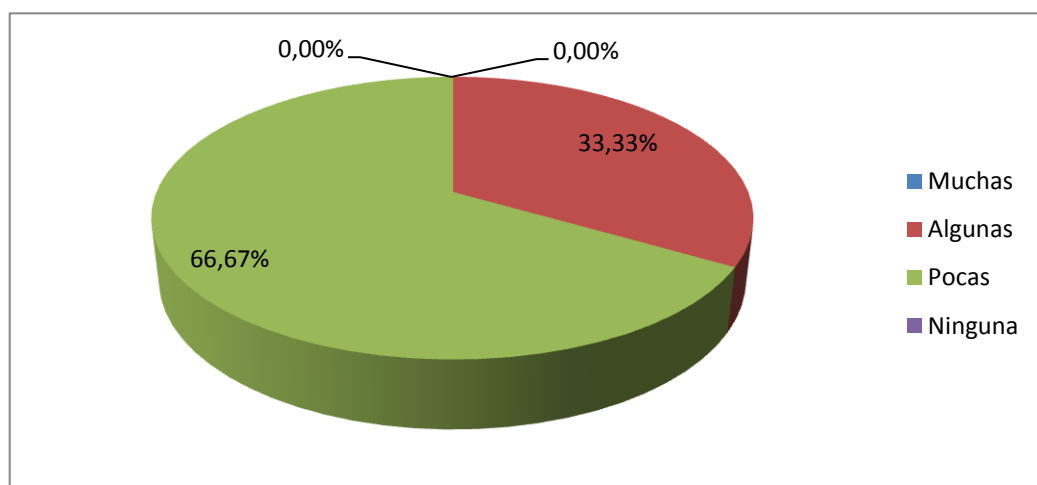
¿Cuántas actividades lúdicas conoce usted que ayuden al desarrollo socio-emocional del niño?

Cuadro N° 8 Conocimiento de actividades lúdicas por parte del docente que ayuden al desarrollo socio-emocional del niño.

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Muchas	0	0,00%
2	Algunas	1	33,33%
3	Pocas	2	66,67%
4	Ninguna	0	0,00%
	Total	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" / Nov-2014

Gráfico N°4 Conocimiento de actividades lúdicas por parte del docente que ayuden al desarrollo socio-emocional del niño.



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los docentes encuestados, más de la mitad afirma que conocen pocas actividades lúdicas, exteriorizando una gran necesidad de demostrar algunas alternativas de juegos al docente, con la finalidad que ayuden al desarrollo socio-emocional del niño.

Pregunta N° 5

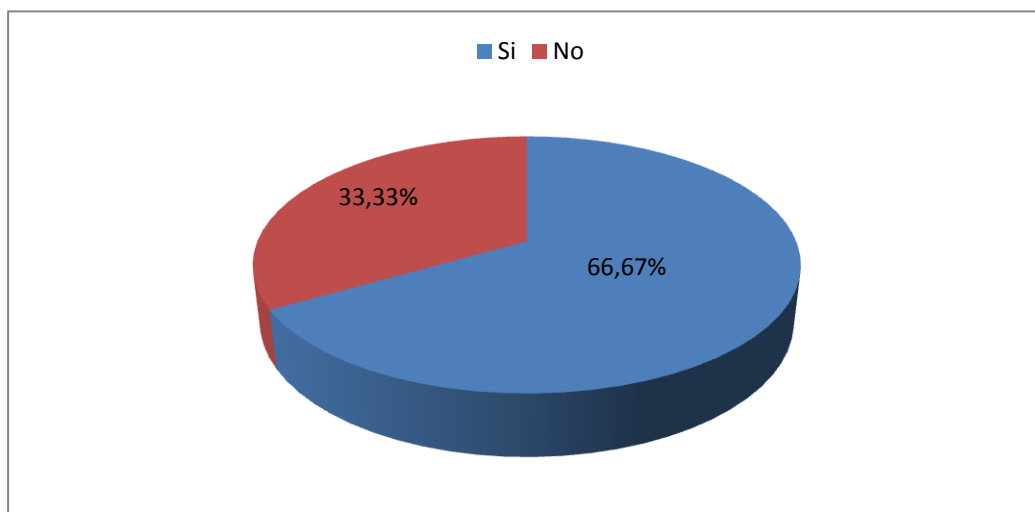
¿Sabía usted que a través de la práctica de actividades lúdicas, el niño interioriza en mayor proporción el aprendizaje?

Cuadro N° 9 Nivel de aprendizaje al practicar actividades lúdicas.

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Si	2	66,67%
2	No	1	33,33%
	Total	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N°5 Conocimiento de la proporción de aprendizaje al practicar actividades lúdicas.



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas más de la mitad consideran que si se interioriza en mayor proporción el aprendizaje al practicar actividades lúdicas, sin embargo no se ejerce estas actividades dentro del período de aprendizaje, debido a la dificultad de realizarlas.

Pregunta N° 6

¿En qué espacio considera usted más adecuado realizar las actividades lúdicas?

Cuadro N° 10 Espacios más adecuados al practicar actividades lúdicas.

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Abierto	1	33,33%
2	Cerrado	0	0,00%
3	Todos	2	66,67%
	Total	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N°6 Espacios más adecuados al practicar actividades lúdicas.



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De las docentes encuestadas más de la mitad cree que todos los espacios son apropiados para la practicar actividades lúdicas, manifestando que todos los lugares pueden ser adecuados conforme a la necesidad del docente.

Pregunta N° 7

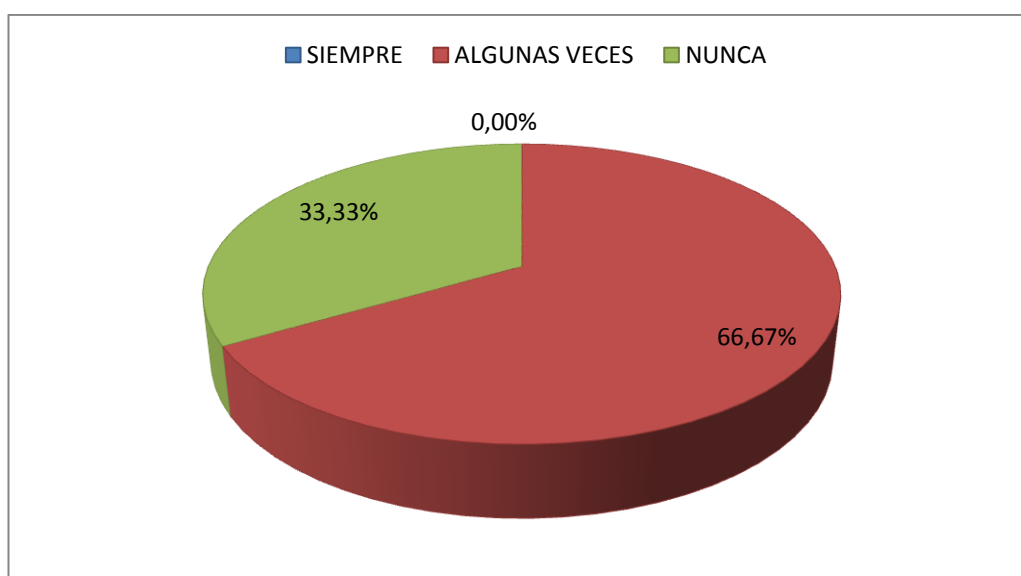
¿Con qué regularidad considera usted que las actividades lúdicas son un estímulo para el desarrollo socio-emocional del niño?

Cuadro N° 11 Las actividades lúdicas como un estímulo para el desarrollo socio-emocional.

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Siempre	0	0,00%
2	Algunas Veces	2	66,67%
3	Nunca	1	33,33%
	Total	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" / Nov-2014

Gráfico N°7 Las actividades lúdicas como un estímulo para el desarrollo socio-emocional.



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De las docentes parvularias encuestadas la mayoría afirman que algunas veces las actividades lúdicas son un estímulo para el desarrollo socio-emocional del niño, esto se basa en relación a que actividad se la emplee durante el desarrollo del aprendizaje.

Pregunta N° 8

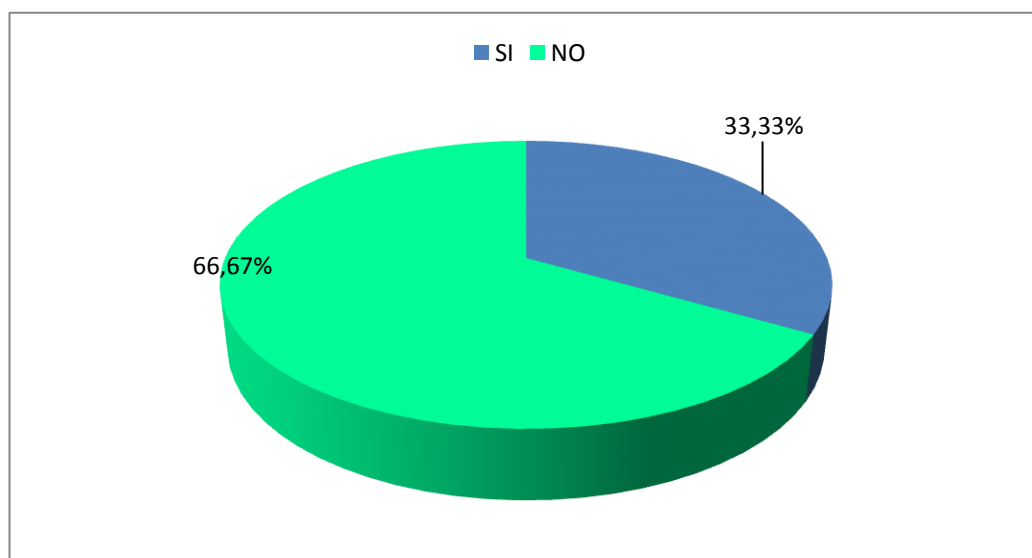
¿Considera usted que las actividades lúdicas fortalecen la integración social?

Cuadro N° 12 Las actividades lúdicas fortalecen la integración social.

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Si	1	33,33%
2	No	2	66,67%
	Total	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N°8 Las actividades lúdicas fortalecen la integración social.



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

Referente a los datos obtenidos de las docentes parvularias encuestadas la mayoría consideran que no fortalece la integración social el practicar actividades lúdicas dentro del área educativa, sin brindar la importancia que tiene el niño al socializar con su entorno, fortaleciendo el área cognitiva y social.

Pregunta N° 9

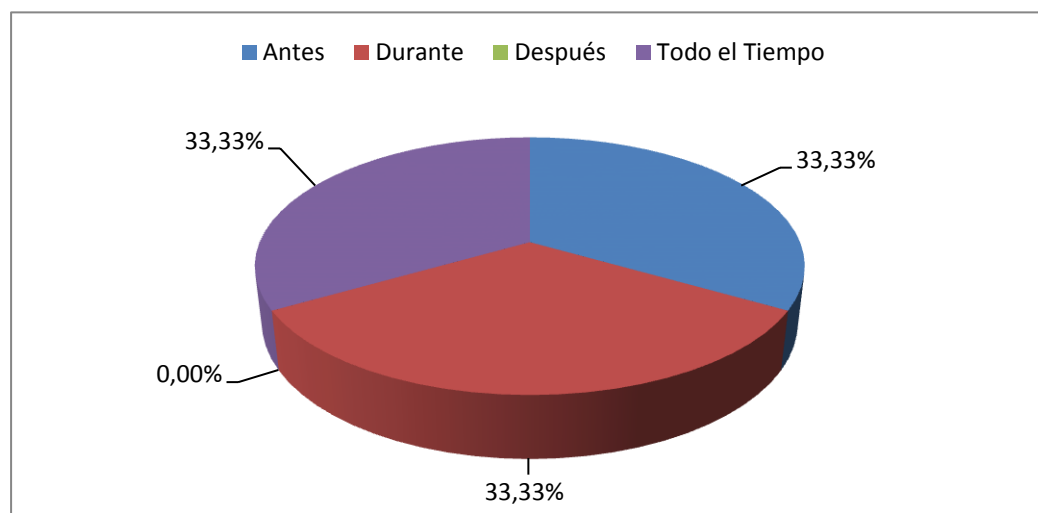
¿En qué momento considera apropiado aplicar actividades lúdicas a los niños en horas de clase?

Cuadro N° 13 Aplicación de actividades lúdicas en horas de clase.

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Antes	1	33,33%
2	Durante	1	33,33%
3	Después	0	0
4	Todo el Tiempo	1	33,33
	Total	3	99,99%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N°9 Aplicación de actividades lúdicas en horas de clase.



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a los datos obtenidos de las docentes parvularias encuestadas consideran que es apropiado aplica las actividades lúdicas antes, durante y todo tiempo dentro de las horas de clase, por lo que es fundamental observar el comportamiento de los niños para poder ejecutar una actividad lúdica.

Pregunta N° 10

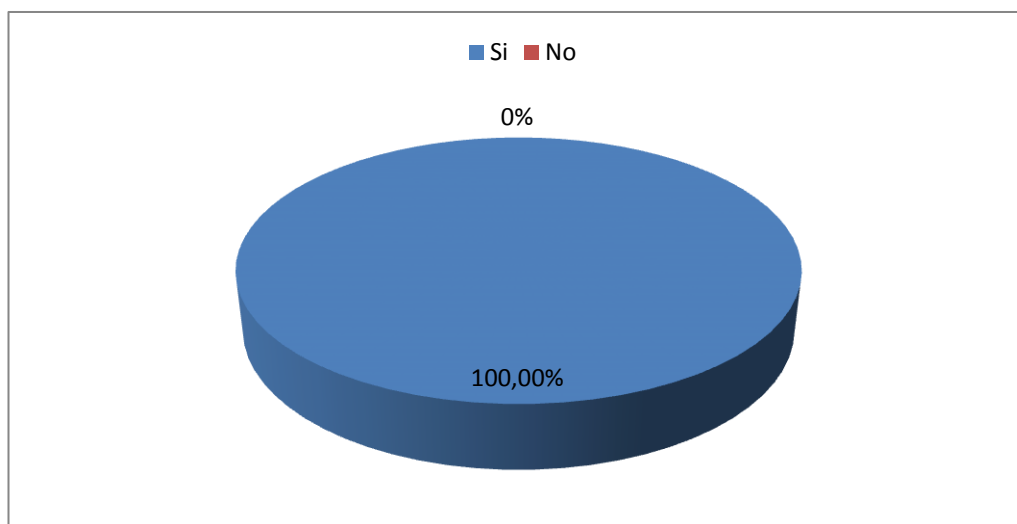
¿Considera que la socialización de una guía didáctica sobre estrategias de actividades lúdicas mejorará el desarrollo socio-emocional del niño?

Cuadro N° 14 Socialización de una guía didáctica

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Si	3	100,00%
2	No	0	0,00%
	Total	3	100,00%

Fuente: Encuesta aplicada a docentes de E.B. Unidad Educativa “Rafael Suárez”/Nov-2014

Gráfico N°10 Socialización de una guía didáctica.



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

Con respecto a los datos obtenidos de las docentes parvularias encuestadas en su totalidad creen que si se debe socializar una guía didáctica sobre estrategias de actividades lúdicas, que motiven al docente en practicar cada una de estas actividades para mejorará el desarrollo socio-emocional del niño.

4.2. Análisis descriptivo e individual para cada pregunta de la Ficha de Observación dirigida a los niños y niñas de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”.

Observación N° 1

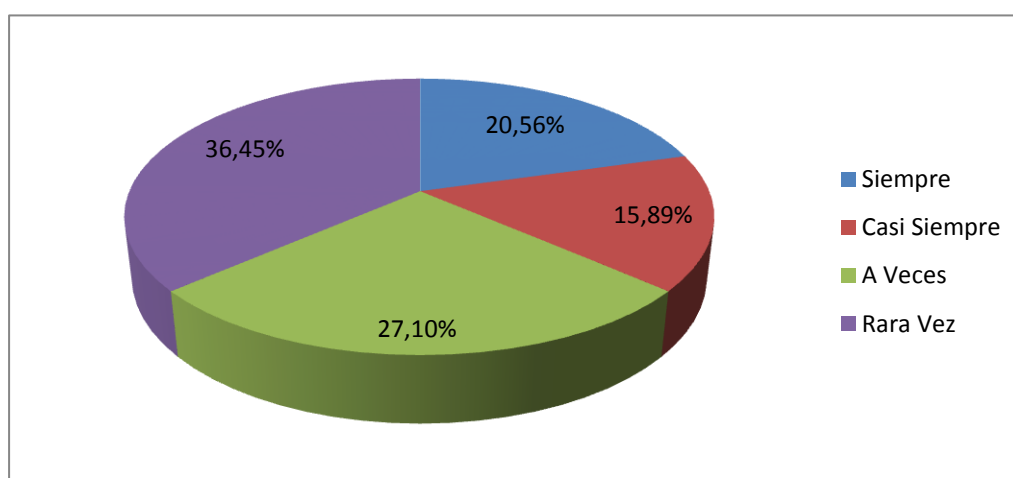
¿Participa activamente durante las horas de clase?

Cuadro N° 15 Participación Activa

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Siempre	22	20,56%
2	Casi Siempre	17	15,89%
3	A Veces	29	27,10%
4	Rara Vez	39	36,45
	Total	107	100,00%

Fuente: Ficha de observación a niños de E.B. Unidad Educativa “Rafael Suárez” /Nov-2014

Gráfico N° 11 Participación Activa



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los 107 niños observados, menos de la mitad de los niños rara vez participan activamente en horas de clase, presentando una falencia en su desarrollo socio-emocional, debilitando así su participación e involucramiento con los demás niños.

Observación N° 2

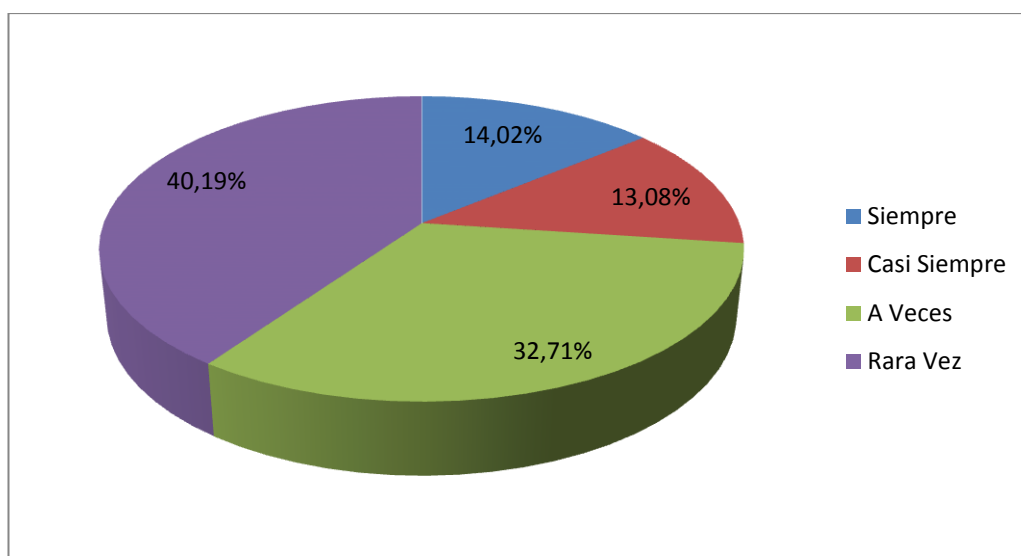
¿Se siente seguro al participar en actividades en clase con los demás niños?

Cuadro N°16 Seguridad al participar

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Siempre	15	14,02%
2	Casi Siempre	14	13,08%
3	A Veces	35	32,71%
4	Rara Vez	43	40,19%
	Total	107	100,00%

Fuente: Ficha de observación a niños de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N° 12 Seguridad al participar



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los niños observados, menos de la mitad tiene seguridad al participar en actividades en clase con los demás niños, manifestando diferentes inquietudes de las razones del porque no lo realizan con mayor confianza al ser integrantes del mismo grupo.

Observación N° 3

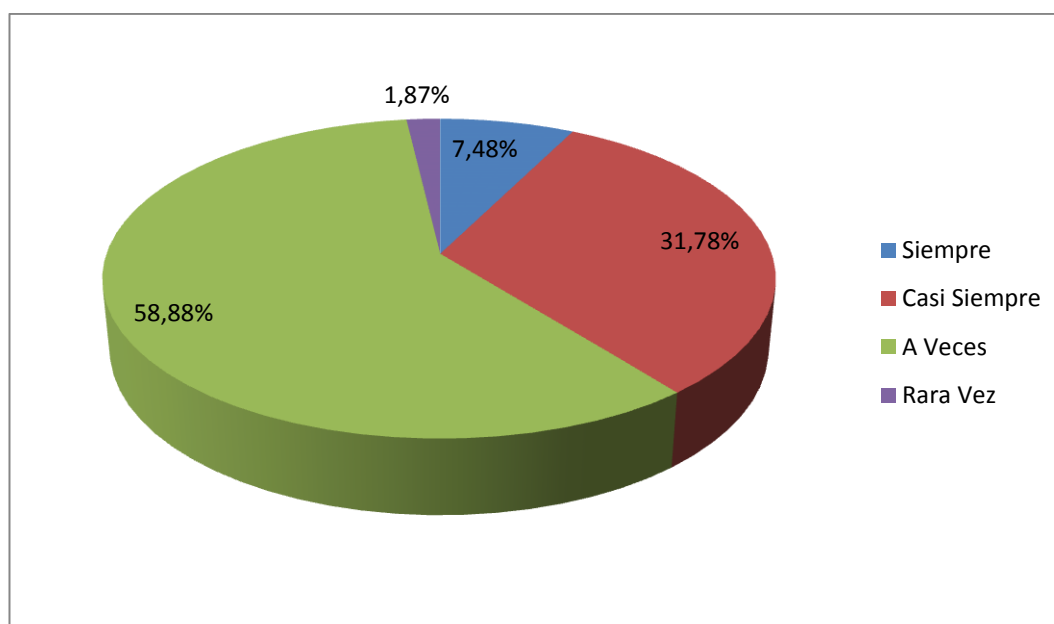
¿Se siente alegre en cada actividad de juego con los demás niños?

Cuadro N° 17 Demostración de alegría en cada actividad

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Siempre	8	7,48%
2	Casi Siempre	34	31,78%
3	A Veces	63	58,88%
4	Rara Vez	2	1,87%
	Total	107	100,00%

Fuente: Ficha de observación a niños de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N° 13 Demostración de alegría en cada actividad



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos de los niños observados, se evidencia que más de la mitad a veces sienten alegría en participar en las actividad de juegos con los demás niños, debido que la mayoría de los juegos los niños ya las conocen debilitando su interés por los mismo.

Observación N° 4

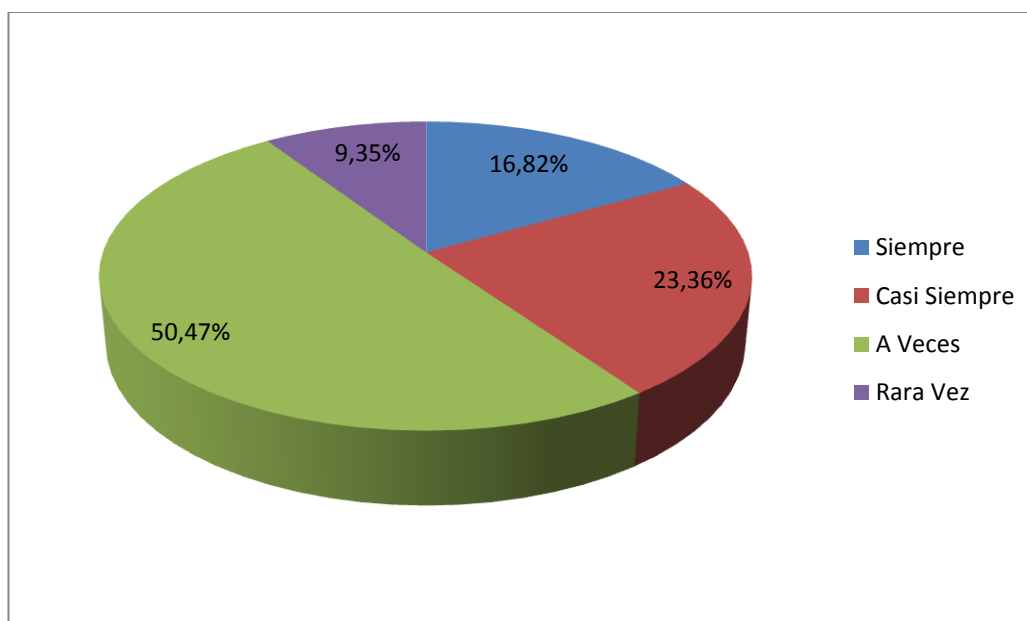
¿Los niños muestran interés en participar en actividades grupales?

Cuadro N°18 Interés en actividades grupales

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Siempre	18	16,82%
2	Casi Siempre	25	23,36%
3	A Veces	54	50,47%
4	Rara Vez	10	9,35%
	Total	107	100,00%

Fuente: Ficha de observación a niños de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N° 14 Interés en actividades grupales



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos de la observación a los niños, demuestran que la mitad de los niños sienten a veces interés en participar en actividades grupales, esto se presenta por la poca relación de lazos de amistad y la formación de pequeños grupos que no tienen experiencias interpersonales.

Observación N° 5

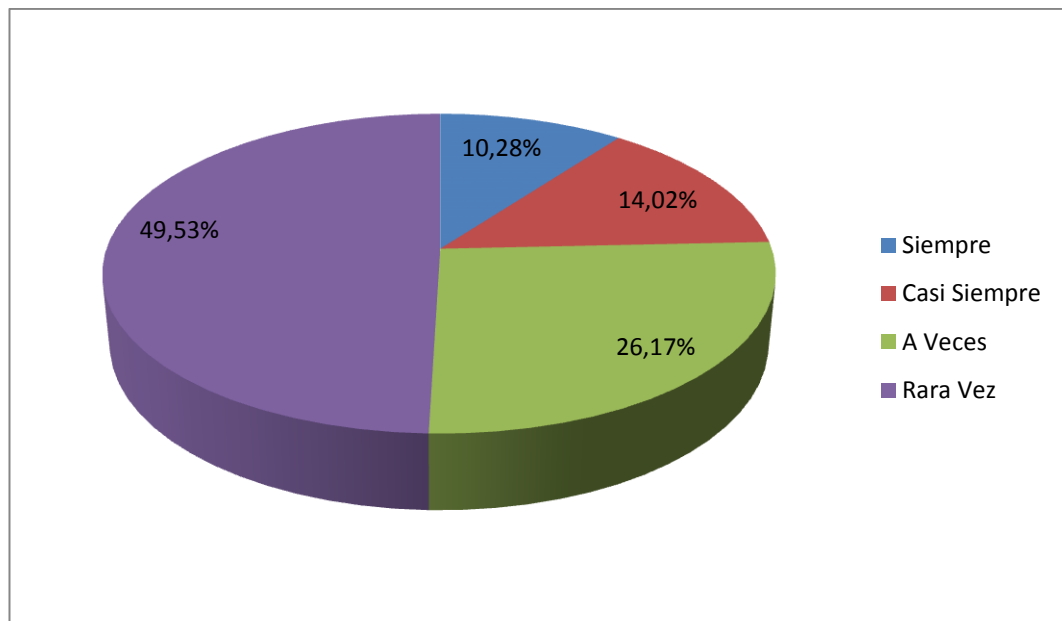
¿Los niños aprenden con mayor facilidad a través del juego?

Cuadro N° 19 Aprenden a través del juego

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Siempre	11	10,28%
2	Casi Siempre	15	14,02%
3	A Veces	28	26,17%
4	Rara Vez	53	49,53%
	Total	107	100,00%

Fuente: Ficha de observación a niños de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-20014

Gráfico N°15 Aprenden a través del juego



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos de la observación aplicada a los niños, expresan que la mitad de los niños rara vez aprenden con mayor facilidad a través del juego, por existir limitaciones durante los juegos planteados, debido a que son de poco interés y casi nada atractivos para el niño.

Observación N° 6

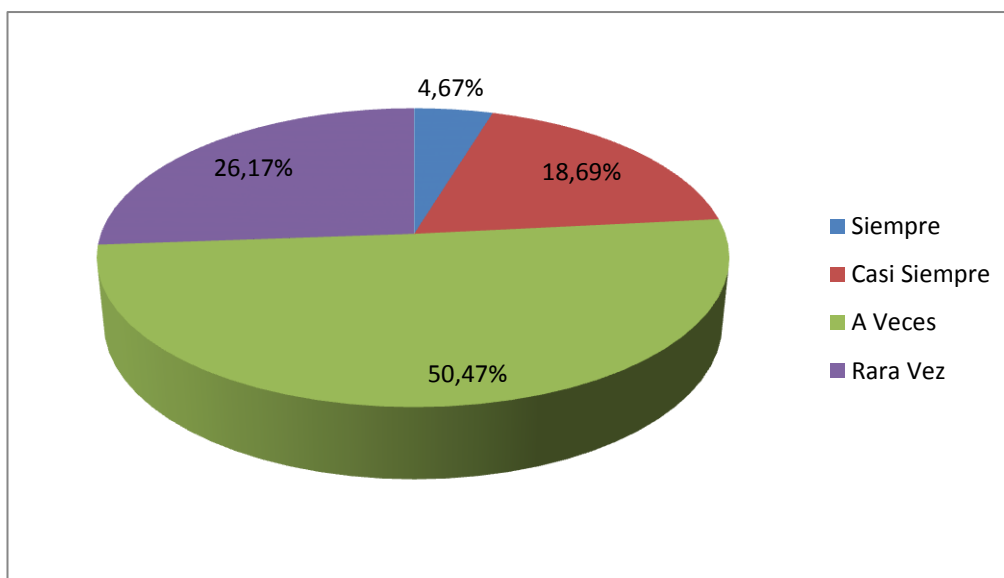
¿Los niños estrechan lazos de amistad durante la práctica de actividades?

Cuadro N°20 Lazos de amistad

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Siempre	5	4,67%
2	Casi Siempre	20	18,69%
3	A Veces	54	50,47%
4	Rara Vez	28	26,17%
	Total	107	100,00%

Fuente: Ficha de observación a niños de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N° 16 Lazos de amistad



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos de la observación a los niños, evidencian que la mitad de los niños a veces estrechan lazos de amistad durante las actividades lúdicas, por la poca participación grupal o cooperativa donde se han quebrantado la estructura social y participativa del niño.

Observación N° 7

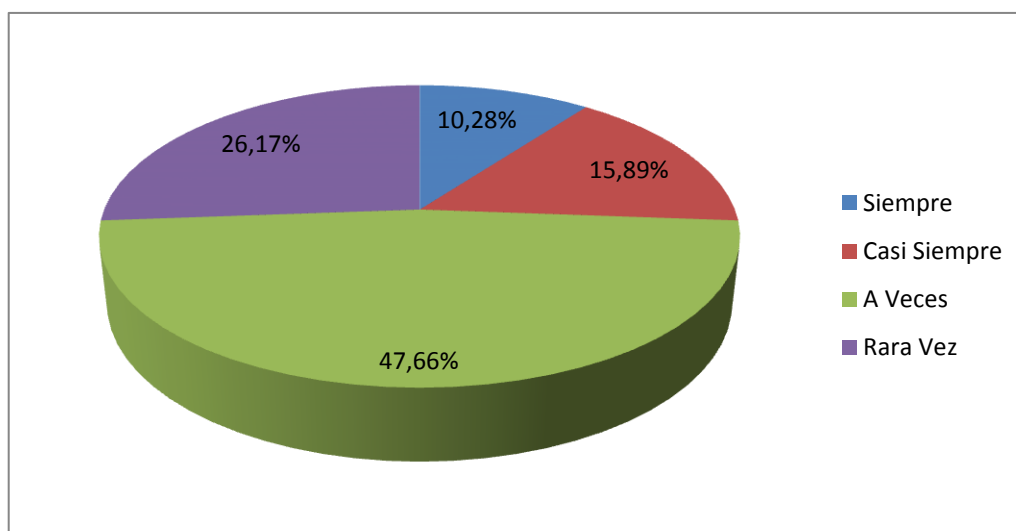
¿Los niños demuestran interés por participar?

Cuadro N° 21 Interés por participar

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Siempre	11	10,28%
2	Casi Siempre	17	15,89%
3	A Veces	51	47,66%
4	Rara Vez	28	26,17%
	Total	107	100,00%

Fuente: Ficha de observación a niños de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez"/Nov-2014

Gráfico N° 17 Interés por participar



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos de la ficha de observación, muestran que la mitad de los niños a veces presentan interés por participar, debido a la inseguridad y poca confianza en sí, debilitando el concepto de su personalidad.

Observación N° 8

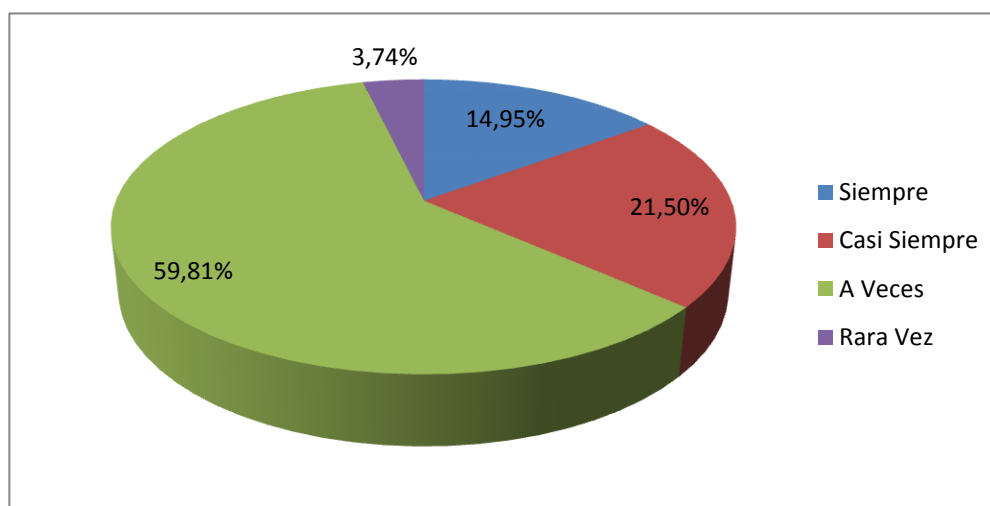
¿Los niños son perseverantes en las actividades de juegos?

Cuadro N° 22 Perseveran en un juego

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Siempre	16	14,95%
2	Casi Siempre	23	21,50%
3	A Veces	64	59,81%
4	Rara Vez	4	3,74%
	Total	107	100,00%

Fuente: Ficha de observación a niños de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N° 18 Perseveran en un juego



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos de la ficha de observación, demuestran que más de la mitad de los niños a veces perseveran en cumplir un juego, esto evidencia que los niños no brindan mayor esfuerzo por realizar alguna tarea que se le determine demostrando la poca voluntad en participar.

Observación N° 9

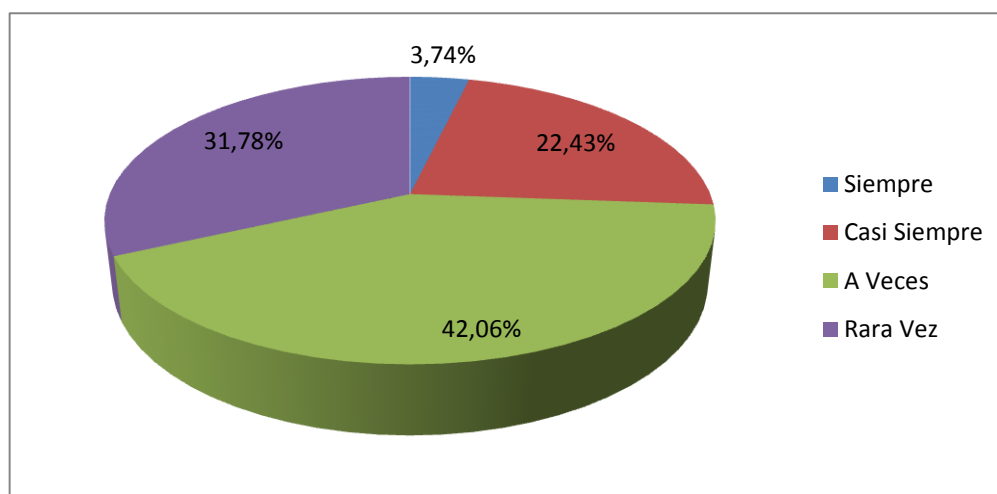
¿Los niños les gustan participar en forma voluntaria en las actividades?

Cuadro N° 23 Participan voluntariamente

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Siempre	4	3,74%
2	Casi Siempre	24	22,43%
3	A Veces	45	42,06%
4	Rara Vez	34	31,78%
	Total	107	100,00%

Fuente: Ficha de observación a niños de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N° 19 Participan voluntariamente



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos de la ficha de observación determinan que menos de la mitad de los niños a veces les gusta participar voluntariamente, proporcionando como indicador que los niños sienten poca confianza y seguridad de sí mismos, o no confían en la aceptación de sus compañeros.

Observación N° 10

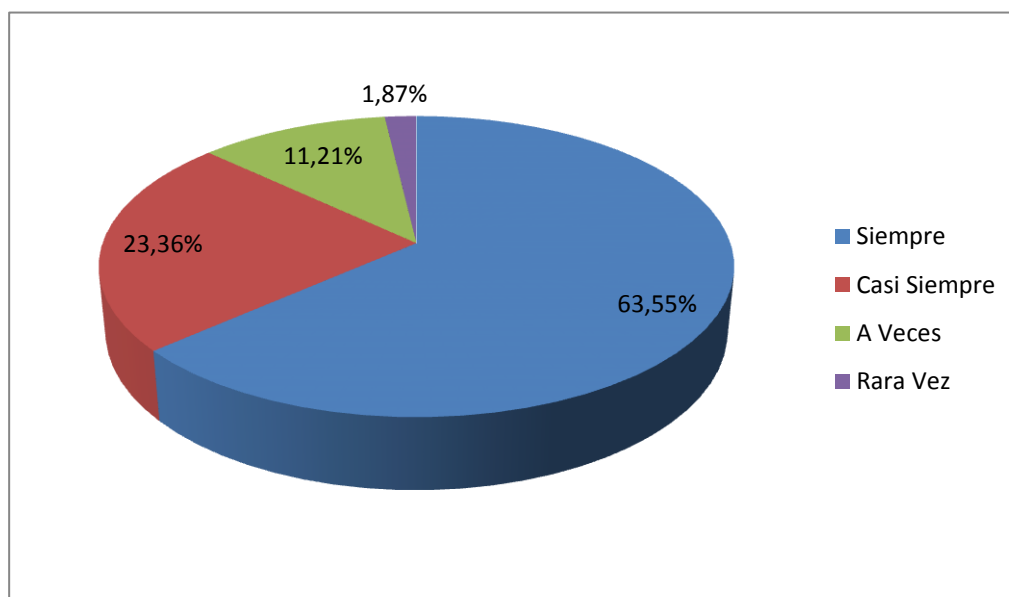
¿Los niños sienten vergüenza al participar en actividades grupales?

Cuadro N° 24 Vergüenza al participar

N°	OPCIÓN	FRECUENCIA	%
1	Siempre	68	63,55%
2	Casi Siempre	25	23,36%
3	A Veces	12	11,21%
4	Rara Vez	2	1,87%
	Total	107	100,00%

Fuente: Ficha de observación a niños de E.B. Unidad Educativa "Rafael Suárez" /Nov-2014

Gráfico N° 20 Vergüenza al participar



Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena

INTERPRETACIÓN

De los datos obtenidos de la ficha de observación evidencian que más de la mitad de los niños siempre sienten vergüenza al participar en actividades grupales, demostrando que los niños sienten inseguridad y desconfianza de los demás, al no existir comprensión y armonía entre ellos.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 CONCLUSIONES

- Los docentes de la Unidad Educativa “Rafael Suárez tienen desconocimiento de actividades que promueven el desarrollar del área socio-emocional del niño, durante las horas de aprendizaje.
- Se consideran que las actividades lúdicas no fortalecen la integración social, debido a la dificultad de controlar la conducta de los niños durante la aplicación de las actividades y transformándose en un juego sin mayor realce para el aprendizaje.
- Los niños observados evidencian poco interés al participar en actividades lúdicas, debido a la aplicación de acciones poco interesantes y repetitivas disminuyendo la motivación del estudiante.
- Los docentes si consideran necesario la aplicación de una guía didáctica sobre estrategias lúdicas que brinden apoyo en el proceso de desarrollo socio-emocional del niño en su aprendizaje, permitiendo mejora el progreso integral del niño.

5.2 RECOMENDACIONES

- Se recomienda a los docentes de la Unidad Educativa “Rafael Suárez” analizar diferentes actividades lúdicas que permitan lograr el correcto desarrollo socio-emocional del niño durante la formación académica del mismo.
- Se sugiere a los docentes ofrecer diferentes alternativas de actividades lúdicas de integración social entre compañeros, con la finalidad que el niño tenga un autocontrol durante la ejecución de cada actividad y fortalezca sus lazos de amistad.
- Se recomienda a los docentes practicar actividades lúdicas interesantes y no repetitivas, que le permita al niño experimentar nuevas experiencias y fortalecer su aprendizaje.
- Se sugiere a los docentes de la Unidad Educativa “Rafael Suárez” considerar la aplicación de una guía didáctica de actividades lúdicas para mejorar el desarrollo socio emocional de los niños.

5.3 RESPUESTAS A LAS PREGUNTAS DE LA INVESTIGACIÓN

PREGUNTA N° 1

¿Cómo se están aplicando las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en los niños de primer año de educación básica?

De acuerdo a los datos obtenidos luego de haber aplicado la encuesta a los docentes se evidenció que la mayoría de docentes aplican actividades repetitivas porque desconocen de varias alternativas de juego que permitan mejorar el área socio-emocional del niño, ocasionando poco interés en participar en cada actividad lo que limita su confianza y seguridad.

PREGUNTA N° 2

¿Cómo investigar y profundizar las bases teóricas sobre la influencia de las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio-emocional en el niño de primero de básica?

La investigación realizada sobre las bases teóricas de las actividades lúdicas fue sustentada a través de revistas, libros y sitios web, las mismas que permitieron cumplir con el objetivo propuesto, para lograr el desarrollo socio emocional en los niños.

PREGUNTA N° 3

¿Cómo elaborar una guía didáctica lúdica que potencien el desarrollo socio-emocional en el niño y la motivación del docente en llevar a la práctica de estas actividades?

La guía didáctica deberá estar diseñada de manera creativa, innovadora y fácil de comprender cada una de las actividades, permitiéndole al docente aplicar cada una de ellas dependiendo la necesidad para su ejecución.

PREGUNTA N° 4

¿Cómo aplicar la guía didáctica lúdica a los docentes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”?

La aplicación se la socializó a los docentes a través de la presentación de la guía didáctica, exponiendo las diferentes alternativas de actividades donde se presente su objetivo, los materiales y las instrucciones a seguir, siendo su base el estímulo a desarrollar el área socio emocional del niño mediante incentivos de participación en cada actividad.

CAPÍTULO VI

6. PROPUESTA ALTERNATIVA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

“GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL EN NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “RAFAEL SUÁREZ” DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2014 -2015”

6.2 JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

Con relación a la investigación realizada en la institución educativa, se pudo observar la necesidad de los docentes de llevar a la práctica el uso una guía didáctica de actividades lúdicas que permitan lograr que el niño desarrolle diferentes capacidades, fortaleciendo aspectos importantes para mejorar el nivel cognitivo y social.

Por tal razón esta guía es comprensible y posee actividades lúdicas fáciles de aplicar durante las horas de aprendizaje sin mayor preocupación de materiales y permitiendo mantener el control de la disciplina de los niños debido a que son actividades interesantes y participativas.

Es necesario que los docentes amplíen sus estrategias de enseñanza a través de la ejecución de actividades lúdicas donde el niño

pueda descubrir e interiorizar su propio conocimiento a través de vivencias o situaciones, donde el niño desarrolle su seguridad al participar con los demás permitiéndole aprender nuevas actividades que no sean repetitivas.

Lograr que el niño desarrolle diferentes destrezas y refuerce su confianza en sí mismo y en la integración con los demás, permitiéndole ser dinámico en toda actividad que se realice, obteniendo niños creativos y participativos a la vez.

La guía didáctica es importante porque provee de información necesaria que les permitirá a los docentes facilitar la necesidad de encontrar algunas alternativas de actividades lúdicas logrando solucionar diferentes problemas que se presentan en los niños como es la pasividad, el poco interés por participar entre otras situaciones que delimitan su aprendizaje, por lo que se considera necesaria la elaboración de la propuesta.

Además la guía didáctica busca capacitar y orientar a los docentes a nuevas actividades lúdicas que le permitan al niño participar y fortalecer la relación social con su entorno a través de actividades participativas y divertidas, que a la vez que socializa con su entorno desarrolla su área cognitiva.

Asimismo la guía didáctica está estructurada por actividades que pueden ser acopladas por la necesidad del docente, además cuenta con el nombre de la actividad, el objetivo que desea alcanzar, el tipo de juego y el lugar que se lo puede aplicar, acompañado por los pasos que se debe seguir para realizar cada actividad facilitando la comprensión de la guía al docente.

6.3 FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

6.3.1. Actividades Lúdicas

6.3.1.1. Los juegos didácticos

Dentro de las actividades lúdicas se encuentran los juegos didácticos como su nombre lo indica son actividades pedagógicas que desarrollan en el marco educativo a fin de proporcionar un aprendizaje significativo y agradable.

Sobre ello, Szcurek, (citado por Iztúriz, Barrientos, Ruiz y otros 2000), señalan que estos tipos de juegos:

Permiten desarrollar habilidades, capacitar, realizar simulaciones y simulacros, reforzar conocimientos e inclusive, evaluar la cantidad y calidad de los aprendizaje,,,,son motivadores, involucran de manera directa al estudiante con la actividad, ayudan al abordaje de temáticas complejas, permiten trabajar al mismo tiempo en grupos de estudiantes de diferentes niveles educativos y que estos interactúen (pág. 3).

Los juegos didácticos a la vez que permiten que el niño se divierta logran desarrollar en el infante el área social, afectiva, emocional, accediendo establecer un proceso de aprendizaje completo.

6.3.1.2. Objetivos del juego

De acuerdo a Medina (2006), señala que los objetivos de los juegos se resumen de la siguiente manera:

- Brindar oportunidades de desarrollo y aprendizaje en todos los campos de la conducta: social, emocional, intelectual y física.

- Canalizar ese desarrollo y aprendizaje a través de actividades creadoras.
- Encauzar una real situación de juego que permita expresar auténticas vivencias.

Dentro de los campos de la conducta se explican de la siguiente manera:

- En lo social: que el niño pueda dentro de una situación de juego: compartir materiales y proyectos, formar hábitos de orden y cuidado del material.
- En lo emocional: que el niño pueda dentro de una situación de juego: respetar, valorar el trabajo propio y ajeno, aprender a elegir de acuerdo con sus intereses y desarrollar un sentido de responsabilidad creciente y adoptar una actitud más independiente.
- En lo intelectual: que el niño pueda dentro de una situación de juego: explorar, experimentar, investigar, organizar la realidad, adquirir las bases para el aprendizaje formal.
- En lo físico: que el niño pueda dentro de una situación de juego: desarrollar la psicomotricidad, adquirir y ejercitar habilidades manuales, lograr un buen manejo de su cuerpo en el espacio.

Se considera que todas las formas lúdicas contribuyen al proceso evolutivo del niño, siendo como base fundamental la madurez infantil física, cognitiva, social y emocional.

Todos estos avances de crecimiento han demostrado que el niño pequeño tiene la libertad de comenzar su propia actividad.

6.3.1.3. La actividad lúdica en el aprendizaje

Según Gervilla Castillo, (2006), considera que: “A lo largo de la historia los grandes pedagogos interesados por la Educación Infantil, han definido el juego como principio básico del aprendizaje en las primeras edades (Piaget, Montessori, Decroly, Hud, Aggazzi, Freinet..., etc.)” pág.70.

Se puede destacar que el juego es el elemento principal del aprendizaje lúdico, por tal motivo el juego se lo considera como un recurso educativo que enriquece el proceso de enseñanza aprendizaje, además se puede aplicar diversos propósitos dentro de ellos puede ser la motivación a aprender del niño, producir placer y autoconfianza, es decir es un recurso significativo para el aprendizaje y desarrollo del niño.

Favorece al desarrollo de las habilidades y competencias del niño, es decir la dinamización de juegos en primero de básica, permiten la construcción de conocimientos de manera más estratégica como dinámica porque adquieren los nuevos conocimientos, sin que los niños se den cuentan, mientras juegan a la vez que aprenden.

6.3.2. Desarrollo socio – emocional del niño

Según Martínez M, (2006), manifiesta que:

El desarrollo social está presente desde antes del nacimiento, puesto que los padres ya están pensando en cómo se va a llamar, a quién se va a parecer, todas estas cosas del medio social que influye desde ya, antes del nacimiento del nuevo ser. En sentido amplio el desarrollo social es un proceso de adaptación en el cual influyen las personas y el medio que rodea al individuo. Existe una diferencia entre el desarrollo cognitivo y el desarrollo social, el primero es qué aprende una persona, el segundo cómo utilizar el conocimiento aprendido en la interacción con los demás, algo relevante para la parte emocional (pág. 33)

Se puede considerar que entre los métodos de interacción social se encuentran:

- la imitación
- la identificación
- La persuasión
- El juego

Los psicólogos expresan que la imitación y la identificación son métodos de aprendizaje para aprender conductas, sobre todo en los niños. Los maestros y padres deben estar alerta de la influencia que ejercen el entorno en el niño, ya que el sujeto imitará sus conductas y a su vez se identificará con ellos, por lo que es fundamental ofrecer modelos correctos en los que posibiliten crear conductas sociales aceptables y no desviadas, para que no afecten en el ámbito emocional del niño y su formación de la personalidad.

Por lo que se considera muy importante la relación con el medio social y el niño, dando origen a la construcción de su personalidad como la identificación sexual en el progreso de relación con los demás. Ya en la etapa escolar es esencial porque inicia el proceso complejo de socialización a través de la interacción con el grupo de compañeros del salón a por lo que requiere de buenas bases emocionales para llevar a cabo con éxito la integración y el aprendizaje.

6.3.2.1. Desarrollo emocional para las relaciones interpersonales

El ser humano se comporta de distintas formas, algunas veces se manifiesta alegre, otras triste, se enoja, todas estas son emociones características de cualquier etapa de la vida. Según las investigaciones las emociones pueden ser innatas o llegar de forma repentina, con la

función de que se adaptan al medio de acuerdo a la situación que se le presente al niño o al adulto.

Las investigaciones del desarrollo de los seres humanos otorgaron a las emociones un papel esencial para resolver situaciones más significativas de la vida social, pues las mismas orientan a tomar decisiones e influyen en la manera de actuar con los demás. Son los deseos, pasiones una fuerza intrínseca, que impulsa a ser individuos felices, entonces sirven de mucho el papel de las emociones para la óptima relación con el entorno social (Kostelnick 2009).

Según Daniel Goleman menciona el breve diccionario de las emociones más significativas:

- La alegría: Aparece cuando sentimos placer, o cuando algo nos gusta.
- La angustia: Es negativa, se define como temor opresivo.
- El interés: Cuando sentimos deseos de algo: alcanzar metas, de aprender.
- Ira y rabia: Sentimientos de frustración.
- Miedo: Cuando percibimos peligro, daño.
- Asco: Rechazo ante un objeto que desagrada.
- Sorpresa: Acontecimiento inesperado.

Los aspectos emocionales a partir del nacimiento hasta los 6 años ocupan un papel esencial para el progreso de la vida del niño. Los niños

al poco tiempo de nacer son capaces de reconocer las emociones de los que les rodean, aunque no se sabe aún si lo hacen por pura imitación.

Se debe ejercitar la inteligencia emocional para que los niños adquieran buenos hábitos y mantengan buenas relaciones interpersonales, uno de los cinco componentes básicos de ella. Las emociones ejercen impacto en la forma en que reacciona una persona ante un hecho, es decir cuando un niño siente miedo, se paraliza, probablemente grita o termina huyendo frente a esa situación que le causa temor. Si se encuentra con ira, puede manifestar esa emoción tirando las cosas, golpear objetos, patear la puerta, etc. (Llorens 2007).

Si el niño se manifiesta agresivo, es debido a conductas que ha observado y por ende las imita, ya que: “La imitación es uno de los medios más generalizados de aprender conductas sociales” (Bandura y Walters, 1963). El niño aprende los comportamientos agresivos por imitación: sea de la familia, maestros, compañeros, etc. de esta manera incide el entorno social en el que crece el infante y repercute en el proceder emocional del niño.

Todo el accionar de un niño tiene como objetivo la búsqueda de la afectividad. Según Narvarte Mariana (2008) “El niño da y espera recibir afecto, las primeras experiencias afectivas del niño son cruciales para el desarrollo de la vida afectiva y las relaciones interpersonales”. (pág. 214).

A medida que aumenta el mundo social del niño, se incrementan emociones se torna más complejo, es imprescindible en los primeros años de vida el desarrollo de las mismas, regular y ejercer el control adecuado de ellas será fundamental para la construcción de las relaciones interpersonales a lo largo de sus vidas.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo general

- Mejorar el desarrollo socio-emocional de los niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez” mediante una guía didáctica de actividades lúdicas que oriente al docente en su proceso y aplicación.

6.4.2 Objetivos específicos

- Desarrollar el área socio-emocional del niño en su entorno y a la vez facilitar a los docentes con algunas alternativas de actividades lúdicas que fortalezcan los procesos de aprendizaje.
- Interiorizar en el docente la necesidad de llevar a la práctica de actividades lúdicas como elementos de estrategias de aprendizaje, conociendo los beneficios que tienen las actividades lúdicas en el desarrollo del niño.
- Desarrollar en los niños las habilidades y destrezas durante la práctica de las actividades propuestas, proporcionando seguridad y confianza en cada actividad.

6.5 Ubicación sectorial y física

La propuesta se desarrolló en el sector urbano del cantón Ibarra, Provincias de Imbabura, país Ecuador, barrio los Ceibos, calle Río Pastaza entre Río Jubones y Río Santiago, se encuentra ubicado en la

Unidad Educativa “Rafael Suárez”, que es un establecimiento fiscal mixto que cuenta con infraestructura y espacios verdes adecuados para los niños y niñas.

6.6 Desarrollo de la propuesta

Tomando como base los resultados de la investigación se realizó el diseño de la propuesta didáctica, el mismo que cuenta con actividades lúdicas que permitan que el niño de primero de básica logre desarrollar sus destrezas y habilidades fortaleciendo a la vez su área socio-emocional. Además los beneficiarios de la propuesta establecida son: las autoridades, docentes, niños y niñas de primer año de educación básica.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

DOCENCIA EN EDUCACIÓN PARVULARIA

**GUÍA DIDÁCTICA DE ACTIVIDADES
LÚDICAS PARA EL DESARROLLO SOCIO-
EMOCIONAL EN NIÑOS DE PRIMER AÑO
DE EDUCACIÓN BÁSICA**

AUTORA: Herrera Maldonado Mirian Elena

DIRECTORA: Msc. Adriana Aroca

IBARRA – ECUADOR

2016





RECOMENDACIONES METODOLÓGICAS

- ✓ Ayudar a los niños a ponerle nombres a las emociones que estén experimentando
- ✓ Reconocer el logro de los niños y celebrarlos.
- ✓ Usar la disciplina en vez del castigo.
- ✓ Cuando el niño esté decepcionado por algo, ayúdelo a encontrar algo positivo sobre la situación en lo cual enfocarse.
- ✓ Anime al niño a seguir intentando cuando tenga problemas con alguna tarea difícil.
- ✓ Enseñe al niño a ser paciente ideando actividades que realizar mientras esperan, como cantar una canción o jugar un juego silencioso.



Promueva el Desarrollo Socio-Emocional





HAGA RUTINAS

Las rutinas y actividades consistentes proporcionan comodidad y un sentido de seguridad en los niños pequeños. Estos son ejemplos de rutinas que motivan a los niños a aprender habilidades importantes de socialización:

- Tomar turnos a la hora de jugar es una magnífica oportunidad para aprender a compartir.
- Hablar acerca de sus sentimientos es una excelente forma de practicar habilidades de socialización.

FOMENTE LA INDEPENDENCIA

La autodisciplina se desarrolla en el momento que el niño se esfuerza por lograr su independencia. Esta “fuerza de voluntad” puede generar batallas pero usted puede ayudar a mantener un balance entre la voluntad y la independencia aprendida, la cual es necesaria para el crecimiento e independencia del niño. Algunas sugerencias de las formas en las que usted puede ayudar son:

- Permita que el niño pequeño tome sus pertenencias del casillero y las guarde de la misma manera.
- Dele al niño responsabilidades para practicar, por ejemplo, el arreglar su mochila y preparar su materiales.
- Deje que el niño inventen sus propios juegos, fijen sus propias “reglas” y disfruten sus logros.



ENTIENDA EL COMPORTAMIENTO

Los niños nacen con su propio temperamento. Muchas veces su forma especial de expresarse a sí mismos no es la más apropiada.

Nuestro trabajo como adultos es guiar y apoyar a los niños de tal forma que ellos aprendan a controlar sus emociones:

- Practique la paciencia y anime al niño pequeño a reemplazar los comportamientos desafiantes con conductas alternativas positivas.
- Asegúrese de no fortalecer los comportamientos negativos, tales como dejar que el niño se “salga con la suya” cuando hace berrinches.
- Recuerde “enaltecer al niño cuando usted lo sorprenda portándose bien.” Esa es una forma excelente de reforzar positivamente el comportamiento apropiado.

ENSEÑE AUTO CONTROL

Esto es un factor clave que le ayudará al niño a estar consciente de sus comportamientos y aprender a tomar buenas decisiones.

- Cuando un niño pequeño avienta un juguete y se le quita dicho juguete, el niño aprende consecuencias naturales.
- Cuando los niños pequeños empujan o le pegan a sus amigos y esos amigos dejan de jugar con ellos, los niños aprenden límites personales.



CONSTRUYA RELACIONES

Ser espontáneo y divertirse puede aliviar el estrés y construir momentos positivos para el niño. Estos son algunos ejemplos de la forma en que los niños logran esto:

- A los niños pequeños les gusta bailar unos con otros lo cual fortalece las primeras amistades.
- Los niños pequeños construyen relaciones a través de las actividades físicas con sus compañeros cuando juegan al aire libre en el patio de juegos.

VALORE LA HORA DE JUGAR

Usted como maestro, es uno de los compañeros de juegos. Por lo que el niño aprende habilidades que son necesarias para su éxito socio-emocional en la escuela y a lo largo de la vida.

- Cante y baile con el niño, esto no es solamente un excelente ejercicio, también ayuda a adquirir ritmo, coordinación y habilidades motoras.

ACTIVIDAD N° 1

Tema: Carrera de tortugas

Objetivo: Desarrollar la paciencia

Tipo: Juego motor

Lugar: Espacio al aire libre o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- Se debe delimitar el trayecto de la carrera.
- Todos los participantes deben tener una almohada pequeña.
- Se ubican todos en la línea de partida, en cuatro patas, y se colocan el almohadón sobre la espalda (como si fuese el caparazón de una tortuga).
- Al dar la orden de partida las tortugas comienzan a avanzar. Si se les cae el almohadón de la espalda deben regresar al punto de partida y comenzar nuevamente.
- Por lo tanto deberán avanzar muy despacio para llegar más rápido.

Competencia: Se observa la paciencia y la constancia por lograr la actividad.



Fuente imagen: <http://www.soychile.cl/Arauco/Sociedad/Ninos-de-Laraquete->

ACTIVIDAD N° 2

Tema: Jirafa y sapitos

Objetivo: Coordinar movimientos corporales

Tipo: Juego motor

Lugar: Patio o gimnasio

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se ubican detrás de una línea trazada en el suelo, lejos de ella se marca la línea de llegada.
- A la señal, parten corriendo sobre la punta de los pies, teniendo los brazos estirados hacia arriba.
- Es necesario que los niños hagan todo el recorrido en la posición combinada;
- En la repetición del juego, la carrera se hace con todos los niños agachados, manteniendo las rodillas flexionadas durante todo el recorrido.

Competencia: Se observa la ejecución de las actividades de manera correcta y con seguridad.



Fuente imagen: http://es.123rf.com/clipart-vectorizado/green__boy.html

ACTIVIDAD N° 3

Tema: Malabaristas

Objetivo: Desarrollar la cooperación

Tipo: Juego motor.

Lugar: Patio o gimnasio

PROCEDIMIENTO:

- Cada jugador va hasta la señal, da una vuelta a su alrededor y vuelve a la línea de salida equilibrando siempre un borrador en la cabeza (un libro o sino una regla en la palma de la mano).
- Al llegar a la vuelta de la línea de salida el jugador siguiente le quita el borrador y lo coloca en su cabeza, saliendo para repetir el recorrido.
- Quien deja caer el objeto, debe detenerse y volver a colocarlo, antes de continuar con el juego.
- Durante la carrera ningún jugador puede retener el borrador con las manos para que no se caiga.

Competencia: Se fortalece la confianza en sí mismo y el trabajo en equipo.



Fuente imagen:http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/adorable_balancing.html

ACTIVIDAD N°4

Tema: Carrito y conductor

Objetivos: Practicarán habilidades de comunicación

Tipo: Comunicación y confianza

Lugar: Amplio y abierto.

PROCEDIMIENTO:

- Pregúntele a los estudiantes: ¿Alguien ha manejado un auto? ahora es su gran oportunidad, necesitarán ser muy cuidadosos con su automóvil, su auto confía que ustedes manejarán cuidadosamente para no chocarlo contra otros carros.
- Pida que se coloquen en parejas, en cada pareja una persona es el carro y la otra el conductor. El carro mantendrá sus ojos cerrados mientras el conductor lo maneja.
- El conductor le dirá al carro que se mueva hacia delante colocando ambas manos sobre sus hombros. Para detenerse el conductor quitará sus manos. Para ir a la derecha golpeará suavemente con su mano derecha, para ir a la izquierda golpeará suavemente con su mano izquierda
- Reflexione con el grupo: Pídale a cada persona que complete la siguiente oración: me gustó más ser el____(carro o conductor), ¿Qué hizo tu conductor para hacerte sentir seguro o inseguro?

Competencia: Se fortalece el dominio del lenguaje por señas.



Fuente imagen: <http://tradicionecuador.blogspot.com/>

ACTIVIDAD N°5

Tema: Cumple Nombre Feliz

Objetivos: Desarrollar el autoestima y amistad

Tipo: Autoestima y confianza

Lugar: Cerrado o abierto.

PROCEDIMIENTO:

- Diga a los niños que: cada vez que alguien los llama por su nombre está llamando todas las cosas lindas y chéveres que ellos tienen y que por eso su nombre merece tener una fiesta.
- Pídales a los niños que armen un bullicio con su nombre, que lo susurren, lo digan marchando como soldaditos, lo digan gritando, lo aplaudan, lo canten, lo digan con los ojos cerrados, como viejitos.
- También pueden compartir con el grupo la historia de su nombre, porqué los llamaron así, quién de su familia se llama como ellos.
- Finalmente se celebra cantando el Cumple nombre feliz, que es la misma música del cumpleaños feliz pero con esta letra: cumple nombre feliz me deseo a mí, es un nombre muy bonito que fue hecho para mí.

Competencia: Se motiva la confianza y autoestima en sí mismo.



Fuente imagen: http://es.123rf.com/photo_14404106_los-ninos

ACTIVIDAD N°6

Tema: Encuentra tu pareja

Objetivos: Relacionarse con el grupo

Tipo: Confianza

Lugar: Cerrado o abierto.

PROCEDIMIENTO:

- Todo el grupo se divide en parejas y a cada pareja se le asigna un instrumento.
- A uno de los miembros de la pareja se le taparán los ojos con un pañuelo y al otro se le dará el instrumento.
- Los niños que tengan el instrumento se dispersarán por el espacio y empezarán a tocar el instrumento que les haya correspondido.
- A su vez, los niños que tengan los ojos vendados tendrán que buscar a su pareja mediante el sentido auditivo.
- Cuando todos los niños hayan encontrado a su pareja se hará a la inversa, de manera que el que llevaba el pañuelo ahora tocará un instrumento y el otro tendrá que buscarlo con los ojos tapados.

Competencia: Se relaciona estratégicamente con su compañero.



Fuente imagen: http://belujuegosantiguos.blogspot.com/2013_07_01_archive.html

ACTIVIDAD N°7

Tema: Las Películas

Objetivos: Desarrollar la capacidad del pensamiento

Tipo: Psicomotor y cognitivo

Lugar: Cerrado o abierto.

PROCEDIMIENTO:

- Para el comienzo de esta actividad, necesitaremos una voluntaria que salga al centro de la clase, que piense una película o un cuento y nos la represente, a través de mímica y sonidos.
- El resto de componentes tendrá que adivinar cuál es la película o el cuento que está representando.
- El que lo adivine será el siguiente en salir para representar su película o cuento.
- Este proceso se repetirá hasta que la educadora marque el final de la actividad.

Competencia: Demuestra conocimientos a través de movimientos corporales.



Fuente imagen: <http://juegos.cuidadoinfantil.net/adivina-la-pelicula.html>

ACTIVIDAD N° 8

Tema: Pobrecito Gatito

Objetivos: Animar y energizar a un grupo cansado

Tipo: Psicomotor y cognitivo

Lugar: Cerrado o abierto.

PROCEDIMIENTO:

- Indicar a los participantes que se sienten en el piso en círculo.
- El instructor selecciona a un participante y le indica que él será el gato. Asimismo le menciona que deberá caminar en cuatro patas y deberá moverse de un lado a otro hasta detenerse frente a cualquiera de los compañeros y hacer muecas y maullar tres veces.
- Se explica a los participantes que cuando el gato se pare frente a ellos y maúlle tres veces, la persona deberá acariciarle la cabeza y decirle “pobrecito gatito”, sin reírse.
- El que se ría, le tocará el turno de actuar como “gato”.

Competencias: Se detecta las conductas y actitudes emocionales mostradas en el ejercicio.



Fuente imagen: <http://miclasedeinfantilaraceli.blogspot.com.html>

ACTIVIDAD N° 9

Tema: El Osito Sentimental

Objetivos: Desarrollar la expresión de sentimientos

Tipo: Solidaridad

Lugar: Cerrado

PROCEDIMIENTO:

- Presentarle a los niños el osito de peluche y ponerle juntos un nombre.
- Se le inventa al osito una historia y se les dice cómo llegó al colegio. Enfatizar que es un osito muy especial que les va hablar sobre sentimientos de tristeza, rabia y miedo
- Colocar a los niños en círculo y comenzar diciendo: "vamos a jugar o a pretender que el osito está muy triste hoy. ¿Qué creen Uds.? ¿Qué le pasó al osito?"
- Invitar a los niños a describir que creen ellos que le pasó al osito.
- La idea es hacer que el problema del osito sea similar a un problema que tenga alguno de los niños del grupo.
- Se le pide a los niños que ofrezcan ideas que puedan ayudar al osito o si desean abrazarle.

Competencia: Se observa las acciones emocionales.



Fuente imagen: http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/little_bears.html

ACTIVIDAD N° 10

Tema: El Gatito Ciego

Objetivos: Fomentar la discriminación auditiva

Tipo: Atención

Lugar: Cerrado - abierto

PROCEDIMIENTO:

- Se designa a un jugador para hacer de gatito ciego; éste sale fuera y se le vendan los ojos. Mientras tanto los demás jugadores cambian de sitio entre sí y se vuelven a sentar.
- El gatito entra en la zona de juegos y procura poner la mano encima de la cabeza de un jugador. Cuando lo consigue dice “miau” (puede desfigurar su voz) por tres veces consecutivas.
- El gatito tiene que dar el nombre del jugador que le ha contestado. Si lo consigue, cambia de puesto con el jugador; si se equivoca, empieza de nuevo con otro jugador.

Competencia: Se identifica la atención que prestan por las características de los compañeros.



Fuente imagen: <http://www.educacionenvalores.org/birujitos/JuegosAsia.htm>

ACTIVIDAD N°11

Tema: Abrazos Musicales Cooperativos

Objetivos: Favorecer el sentimiento de grupo

Tipo: Cooperación

Lugar: Cerrado - abierto

PROCEDIMIENTO:

Que no quede ningún participante sin ser abrazado.

- Una música suena, a la vez que los participantes danzan por la habitación.
- Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra.
- La música continúa, los participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero).
- La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas.
- El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.

Competencia: Se intenta romper el posible ambiente de tensión.



Fuente imagen: <http://es.123rf.com/stock-photo/sister.html>

ACTIVIDAD N°12

Tema: La Ere

Objetivos: Desarrollar la incorporación de gente a un equipo de trabajo

Tipo: Cooperación

Lugar: Cerrado - abierto

PROCEDIMIENTO:

- Una persona, la “ere”, persigue a los demás.
- Cuando ésta toca a la otra persona, se incorpora a la “ere” y los dos, agarrados de las manos, siguen persiguiendo a los demás.
- El proceso sigue hasta incorporar a todos/as.
- Puede girar en torno al tema de las ventajas e inconvenientes del trabajo individual y el de un grupo.
- Las aportaciones que puede conllevar el unirse a más gente.

Competencia: Se forjar la participación en equipo sin provocar daños.



Fuente imagen: <https://quizlet.com/77771019/capitulo-6->

ACTIVIDAD N°13

Tema: Este es mi amigo

Objetivos: Integración de todos los participantes al grupo.

Tipo: Amistad

Lugar: Cerrado - abierto

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se sientan en círculo con las manos unidas.
- La maestra empieza presentando al compañerito de la izquierda con la fórmula:
 - **"este es mi amigo X",**
- Cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire.
- Se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.
- Se puede repetir por varias ocasiones el juego, cambiando el orden de los niños.

Competencia: Se identifica a cada uno de sus compañeros, por su nombre.



Fuente imagen: <http://imagenesygifsgratis.blogspot.com/2013/12/ninos.html>

ACTIVIDAD N°14

Tema: Aros Musicales

Objetivos: Lograr la coordinación motora con la música

Tipo: Cooperación

Lugar: Cerrado - abierto

PROCEDIMIENTO:

- Colocar los aros o “ulas” en el suelo de acuerdo al número de niños que realicen la actividad.
- Los niños bailan alrededor de los aros, mientras suena la música.
- Una vez que se detiene la música, los niños saltan dentro de los aros.
- Antes de que la música comience a sonar se eliminará un aro y todos los jugadores colaborarán para que al menos una parte de cada uno de ellos esté dentro del aro o aros que permanezcan.

Competencia: se observa el compañerismo y cooperación durante la ejecución del juego.



Fuente imagen: http://juegosdeyoga.blogspot.com/2015_03_01_archive.html

ACTIVIDAD N°15

Tema: La alfombra de la amistad

Objetivos: Establecer un clima de comunicación

Tipo: Afecto - cariño

Lugar: Cerrado - abierto

PROCEDIMIENTO:

- Todo el grupo de niños forma un círculo.
- La maestra se coloca en centro del círculo y da inicio al juego, donde está la alfombra.
- Elige a un niño que se coloca en la alfombra y se da un abrazo.
- El niño elegido se queda en el centro, escoge a otro niño del grupo.
- El juego continúa hasta que todo el mundo pasa por la alfombra y reciba un abrazo.
- Puede expresar una frase de amistad.

Competencia: Se observa las reacciones de los niños al recibir el abrazo del compañerito.



Fuente imagen: http://es.123rf.com/clipart-vectorizado/ni%C3%B1os_abrazos.html

ACTIVIDAD N°16

Tema: Pisar las sombras

Objetivos: Desarrollar la habilidad de observación

Tipo: Agilidad

Lugar: Abierto

PROCEDIMIENTO:

- El juego debe realizarse en un día soleado.
- Se elige un niño que haga de pisador de sombras.
- La maestra debe delimitar el espacio de juego.
- El niño que haga de pisador, perseguirá a sus compañeros, tratando de pisar su sombra.
- Cuando el niño haya pisado la sombra de un compañero, este sustituye al pisador.

Competencia: Se presta atención al interés de los niños por el juego y su honestidad.



Fuente imagen: <http://www.csicnlaescuela.csic.es/proyectos>

ACTIVIDAD N°17

Tema: Globos en el aire

Objetivos: Fortalecer la imaginación y su lenguaje

Tipo: Respeto y amistad

Lugar: Abierto

PROCEDIMIENTO:

- La maestra entregará un globo a cada niño.
- Le pedirá al niño que infle el globo y que lo sostenga lo más fuerte posible, sin hacerle nudo.
- Explicará a los niños que el globo saldrá volando para todas las direcciones.
- Pero antes de soltar se debe cantar un poema.
 - Soplo, soplo el globito bonito
 - Hasta que esté bien redondito
- Una vez recitado los niños sueltan el globo y correrán a coger su globo.

Competencia: Se valora la acción de inflar y su recitación.



Fuente imagen: <http://geaeducadores.blogspot.com/2016/01/>

ACTIVIDAD N°18

Tema: Adivina cuál es tu piedra

Objetivos: Identificar objetos

Tipo: Cognitivo

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- La maestra llevará a los niños a un espacio libre donde encuentre una piedra pequeña que más les llame la atención.
- Los niños pintarán sus piedras con la finalidad que la puedan identificar.
- Una vez decorada la piedra, tendrán dos minutos los niños en mirar y tocar la piedra prestando atención a sus características.
- Una vez terminado el tiempo la maestra colocarán las piedras en centro de todos los niños.
- Con los ojos vendados cada niño pasará a escoger su piedra, solamente utilizando el tacto.

Competencia: Reconoce
objetos personales.



Fuente imagen: <http://wildkids.es/5-juegos-naturaleza-ninos/>

ACTIVIDAD N°19

Tema: La brujita de los colores

Objetivos: Integrar la participación de los niños.

Tipo: Compañerismo

Lugar: Abierto

PROCEDIMIENTO:

- Los niños formarán un círculo tomados de las manos.
- La maestra elegirá a un niño quien represente a la brujita de los colores, mientras que los demás niños escogerán que color quieren ser.
- El niño que representa a la brujita se colocará en el centro del círculo y dirá:
 - Toc ...toc
- Y los niños preguntarán:
 - ¿Quién es?
- El niño que representa a la brujita contestará:
 - Soy la brujita de los colores y vengo a buscar el color.....
- Los niños que hayan elegido ese color deberán salir corriendo para que la brujita no los atrape y tratar de volver al círculo con el resto de sus compañeros.
- Si la brujita no pudo atrapar a ningún niño, ellos cambiarán de color.
- Si la brujita atrapa a uno de los niños, pasará a ser brujito y ayuda a atrapar a los demás.

Competencia: Se visualiza el trabajo en equipo.



Fuente imagen: http://es.123rf.com/photo_3277181_ilustracion-l

ACTIVIDAD N°20

Tema: Collage solidario

Objetivos: Desarrollar conocimientos sobre la cultura

Tipo: Solidaridad

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- La maestra formará grupos de niños, donde entregará revistas, periódicos que reflejen diferentes costumbres y vestimentas.
- Los niños buscarán fotos o imágenes de personas de otras culturas o países.
- Las imágenes serán recortadas por los niños que las pegarán en una lámina grande donde todos participen y colaboren con la actividad.
- Luego se analizará por toda la clase.

Competencia: Reconocen las diferentes culturas.



Fuente imagen: http://es.123rf.com/clipart-vectorizado/papel_artesanal.html

ACTIVIDAD N°21

Tema: El supermercado

Objetivos: Aumentar la atención

Tipo: Confianza

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- La maestra forma un círculo con todos los niños, sentados en una silla cada uno, dejando una silla vacía.
- Cada niño elegirá el nombre un producto del supermercado por ejemplo (gelatina, chocolate...)
- La maestra iniciará contando una historia del supermercado, a medida que nombra algún producto que haya elegido el niño.
- Si el niño tiene el producto nombrado, se levantará inmediatamente y correrá a la silla vacía.
- El niño que no se levante y no reaccione a su nombre del producto saldrá del juego.
- Si durante la historia los niños escuchan la palabra supermercado, todos los niños se cambiarán de asiento.

Competencia: Se observa la atención y seguridad de los niños.



Fuente imagen: <http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/schoolmate.html>

ACTIVIDAD N°22

Tema: Esa es mi historia

Objetivos: Comunicar y expresar sentimientos

Tipo: Seguridad

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- La maestra invita a los niños a inventar su propia historia.
- Estimula al niño a que realice un dibujo que refleje casi toda la historia, este puede ser de animales, personas o lo que le llame la atención.
- La maestra explica que cuando hayan terminado el dibujo se acerquen y cuenten de que se refiere su cuento.
- Todos los niños prestarán atención a sus compañeros en su relato.

Competencia: Se observa como el niño expresa sus sentimientos.



Fuente imagen: http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/ni%C3%B1os_dibujando.html

ACTIVIDAD N°23

Tema: ¿A que no sabes quién ha sido?

Objetivos: Desarrollar la discriminación auditiva

Tipo: Atención

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- La maestra recortará una figura de cartulina con anterioridad al juego.
- Los niños se ubicarán en un círculo en el suelo, mientras que otro niño se ubicará en el centro del círculo.
- El niño que está en el centro del círculo tendrá vendados sus ojos, y se colocará la figura cerca de él.
- Todos los niños deben permanecer con las manos hacia la espalda, incluso el niño del centro del círculo.
- Un niño hará desaparecer la figura de cartulina, mientras que dice: “he sido yo”
- El niño del centro del círculo se quita la venda de los ojos y tendrá que adivinar quién le ha quitado la tarjeta por el sonido de su voz.
- Si el niño adivina seguirá como adivinador y si comete un error cambiara por el niño que sustrajo la tarjeta.

Competencia: Se observa quien reconoce los ruidos realizados



Fuente imagen: <https://kidsandusmadridsur.wordpress.com/tag/juegosinfantiles/>

ACTIVIDAD N°24

Tema: ¿Qué cosa es?

Objetivos: Comunicar y expresar vivencias

Tipo: Emocional

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- La maestra ubicará a los niños formando un círculo, que les invitará “vamos a jugar a adivinar que hay dentro de la caja”
- Los niños pasarán por turnos con los ojos vendados y meterán la mano en la caja, sacarán un objeto y tratarán de descubrir que tienen en sus manos; tocándolo, oliéndolo, probándolo, es decir usando sus sentidos.
- Mientras el niño manipula el objeto, la maestra realizará algunas preguntas como: ¿Qué crees que es? ¿Qué cosa te recuerda?
- Los demás compañeros le ayudarán a dar pistas como: es para pintar, lo usas para pegar, etc. Procurando no decir que objeto es.

Competencia: Reconoce objetos usando sus sentidos.



Fuente imagen: <http://laclasedelosositos.blogspot.com/2012/11>

ACTIVIDAD N°25

Tema: ¿Qué carita te gusta?

Objetivos: Desarrollar las emociones a través de gestos

Tipo: Emocional

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- La maestra invitará a los niños a jugar a poner diferentes caras, estas pueden ser: tristes, alegres, enojadas, etc.
- Luego de que los niños y la maestra pongan la cara que se haya designado, la maestra preguntará: ¿Cómo está mi cara? y la cara de Daniel, ¿Qué cara quieren poner ahora?, permitiéndoles expresar como se sienten en ese momento.
- Después se entregará una bolsa de papel, y se les invita a los niños hacer más cara de ellos, colocando ojos, nariz y la boca para que puedan respirar.
- Invitar a los niños a que dibujen diferentes caras en las bolsas de papel.

Competencia: Que expresiones de sentimientos demuestran los niños.



Fuente imagen: <http://reyquirarezas.blogspot.com/2013/02/10-caritas->

ACTIVIDAD N°26

Tema: El cuento de “El oso y los dos amigos”

Objetivos: Desarrollar el valor de la amistad

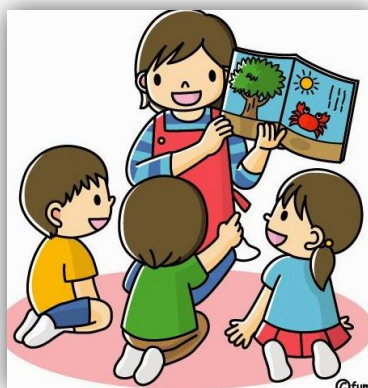
Tipo: Amistad y solidaridad

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- La maestra ubicará a los niños en una posición cómoda, con la finalidad que los niños presten atención al relato del cuento.
- Se puede utilizar títeres que representen a los personajes del cuento.
- La maestra realizará algunas interrogantes: ¿Qué les pareció el cuento? ¿Cómo tenía que reaccionar el mejor amigo?
- Los niños interiorizan el cuento y reconocen los comportamientos del mejor amigo.

Competencia: Reconocen en una verdadera amistad



Fuente imagen: <http://rosafernandezsalamancadibujos.blogspot.com/>

El oso y los dos amigos

Érase una vez dos niños que iban caminando por el bosque. Estos niños eran amigos desde hacía mucho tiempo. De pronto, un oso grande y fiero salió a su encuentro, imponente con sus afeiladas garras y dando unos fuertes rugidos. "¡Oh, qué espanto ante aquel animal tan feroz!" El miedo era tal que uno de los niños echó a correr, y sin mirar hacia atrás ni preocuparse por nada, trepó a un árbol y se ocultó entre las ramas, para que el oso no pudiera verlo y luego poder escapar. El otro niño, despavorido, se quedó paralizado por el temor, y viendo que no tenía escapatoria del imponente animal, y que su amigo se hallaba a salvo, se quedó en medio del camino, se echó al suelo y se fingió muerto.

El oso, sorprendido, se le acercó y se puso a olerlo, pasando su nariz por todo su rostro, las orejas, el cuello, el pecho, las piernas, tratando de observar si había alguna reacción. El niño retuvo la respiración, pues sabía que si hacía algún fuerte movimiento el oso podría darse cuenta de que él pretendía engañarlo. De nuevo el oso volvió a olerle cara, le lamió las mejillas, le escudriñó las orejas, emitiendo gruñidos bajos pero tranquilos.

Tras un largo rato olfateando, el oso creyó que el niño estaba muerto y que, por lo tanto, no suponía ningún peligro para él, por lo que se alejó. Cuando el fiero animal se marchó, el niño que estaba en el árbol bajó rápidamente y le preguntó entre risas a su amigo:

-¿Qué te ha dicho el oso al oído?

-Me ha dicho que los que abandonan a sus compañeros en los instantes de peligro no son verdaderos amigos." (<http://muchoscuentos.jimdo.com/cuentos-de-f%C3%A1bulas/el-oso-y-los-dos-amigos/>)



Fuente imagen: <http://www.guiainfantil.com/articulos/ocio/cuentos->

ACTIVIDAD N°27

Tema: Este es mi abrazo

Objetivos: Expresar situaciones de respeto y amor

Tipo: Afectividad y amistad

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- La maestra ubicará a los niños en forma circular, y empieza el juego diciendo a un niño a su derecha: “Esto es un abrazo” y la maestra le da uno.
- El niño que recibe el abrazo tiene que preguntar ¿Un qué?
- Y la maestra contestará otra vez un abrazo y le vuelve a dar.
- Luego el niño que recibió el abrazo continúa con su compañero de la derecha de la misma manera.
- Puede ser cambiado por una sonrisa, una caricia la mano o un beso.

Competencia: Juega con sus compañeros respetándose.



Fuente imagen: <http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/abrazos.html>

ACTIVIDAD N°28

Tema: Cuento: “El globo negro”

Objetivos: Valorar a los compañeros por lo que son

Tipo: Afectividad y amistad

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- Los niños se ubicarán en una posición cómoda, con la finalidad que los niños presten atención al relato del cuento.
- El cuento puede ser presentado a través del uso de títeres que representen a los personajes del cuento.
- La maestra realizará algunas interrogantes: ¿Qué les pareció la historia? ¿Cómo se sentía el niño negrito?
- Los niños participan con sus ideas y comentarios. o.

Competencia: Reflexionan sobre la verdadera amistad sin distinción de color.



Fuente imagen: <http://rosafernandezsalamancadibujos.blogspot.com/>

El Globo Negro

Había una vez en un bello pueblo, un hombre que se dedicaba a las ventas de globos llenos de hidrógenos (que hacen que los globos vuelen). El hombre como de costumbre estaba en una esquina vendiendo sus globos y dejándolos volar, al lado de él en ese momento se encontraba un Chico Negrito que lo miraba de manera pausada.

Luego llegaron varios chicos y rodearon al vendedor de globos para comprarle esos hermosos globos con sus colores favoritos algunos chicos compraron: rojos, otros rosa, otros amarillos, otros verdes, otros azul..

Pero el chico negrito se mantuvo mirando al vendedor de globos, el vendedor de globos le pregunta chico: ¿qué andas buscando?, el chico negrito le responde de forma cortés: " señor ese globo negro puede volar"

En ese momento el vendedor de globos entendió la condición del chico negrito y de su preocupación, así que tomó un globo de color negro y lo hizo volar. El chico se puso muy feliz al ver volar el globo negro, sus ojos brotaban lágrimas de alegrías.

Luego el vendedor de globo le dice al chico negrito; hijo los colores no importa, lo que hace volar a estos globos es la cosa que está adentro.

Reflexión: En la vida no es la apariencias que nos lleva hacia adelante oh nos hace Volar, si no nuestras actitud oh toma de decisiones, que nos marcan el camino a seguir. (<http://www.actosdeamor.com/cuento20.htm>)



Fuente imagen <http://sp.depositphotos.com/42373363/stock->

ACTIVIDAD N°29

Tema: Ronda: Hay que saludar

Objetivos: Desarrollar valores de amistad

Tipo: Actitudes y valores

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- La maestra formará un círculo con todos los niños tomados de las manos para cantar la ronda.
- Todos los niños cantarán junto a su maestra.
 - Hay que saludar, hay que saludar
Porque el que saluda amigos tendrá
Hay que sonreír, hay que sonreír
Porque el que sonríe vivirá feliz
- Los niños realizarán los gestos en cada una de las frases de la canción.
- La canción se repetirá varias ocasiones hasta que los niños interioricen el mensaje.

Competencias: Se observa los gestos y actitudes durante la canción.



Fuente imagen: http://nacisteenlos60.blogspot.com/2011_10_01_archive.html

ACTIVIDAD N°30

Tema: Ronda de la amistad

Objetivos: Fortalecer lazos de amistad

Tipo: Amistad

Lugar: Abierto o cerrado

PROCEDIMIENTO:

- La maestra formará un círculo con los niños tomados de las manos.
- Todos cantarán la ronda, e imitarán cada una de las frases:
 - Esta es la ronda de la amistad (bis)
saludo por aquí, saludo por allá,
giro que giro y cambio de lugar.
- Los niños cantarán y saludarán con sus compañeros extendiendo su mano a un lado y al otro.
- Cuando se cante giro, giro los niños girarán en su puesto para luego cambiar de ubicación.
- Se seguirá cantando la ronda hasta que los niños saluden con la mayoría de sus compañeros.

Competencia: Se observa si los niños saludan a sus compañeros con afecto e interés.



Fuente imagen: <http://www.bambiniavenezia.it/veneziamo/canzoni->

6.7. IMPACTOS

6.7.1. Impacto social

La aplicación de esta guía didáctica de actividades lúdicas ha generado un impacto social positivo, creando un aporte teórico-práctico con actividades lúdicas que permiten reafirmar el área socio-emocional del niño de primero de básica, además forjando lazos de confianza entre docentes y estudiantes.

6.7.2 Impacto educativo

La siguiente guía por considerarse un documento didáctico tuvo como fin optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje a través de actividades lúdicas, permitiendo que el niño interiorice su aprendizaje de manera dinámica y recreativa fortaleciendo el área socio emocional del niño.

6.8 DIFUSIÓN

La difusión de la Guía Didáctica de actividades lúdicas que permitan el desarrollo socio emocional del niño de primero de básica, se realizó con los directivos y docentes mediante la socialización y entrega de la propuesta desarrollada y la aplicación de algunas actividades del documento directamente a los niños.

6.9. BIBLIOGRAFÍA

1. AGUILAR Marcela, et al. (2009). Manual de la maestra de preescolar. Barcelona: Océano.
2. ALVAREZ, Pillado A, (2008). Desarrollo de las habilidades sociales en niños 3 -6 años. Madrid: Visor B.
3. BATALLA FLORES, A. (2008). Habilidades motrices. Barcelona.
4. BEDROVA, Elena y LEONG, Devora. (2005). La teoría de Vygotsky: principios de la psicología y la educación, en Curso de Formación y Actualización Profesional para el Personal Docente de Educación Preescolar, Vol. I. Sep., México.
5. CONSTITUCIÓN de la República del Ecuador (2008), aprobada en Montecristi, Manabí.
6. DÁVILA, J. (2008). El juego y la ludoteca. Talleres gráficos universitarios 1^{era} impresión. Mérida: Venezuela.
7. DECROLY, O. (2006). El juego educativo.
8. DELGADO Inmaculada. (2011). El juego infantil y su metodología. Madrid: Paraninfo, S.A.
9. DÍAZ, A. (2007). El juego como actividad de enseñanza y aprendizaje: Adaptaciones metodológicas basadas en las características de los juegos. Argentina
10. ERBITTI y Guarino. (2010). Manual práctico para el docente de preescolar. Buenos Aires: Círculo Latino Austral S.A.
11. FERNÁNDEZ, O. (2006). Didáctica de la educación. Editorial Edítez. Madrid: España.
12. FLORÍAN BORBÓN, S. (2007). Juegos para preescolares. Colombia: Cooperativa Editorial
13. FRANCO, F. (2009). El desarrollo de habilidades motrices básicas en educación inicial. Mérida: Venezuela.
14. GARCÍA Batista (2006). Compendio de pedagogía. La Habana: Pueblo y Educación.

15. GARCÍA, J. y FERNÁNDEZ, F. (2006). Juego y psicomotricidad. Ed. CEPE. Madrid.
16. GERVILLA Castillo. (2006). Didáctica básica de la educación infantil. Conocer y comprender a los más pequeños .Madrid: Narcea.
17. GONZÁLEZ Diego. (2008). Didáctica o dirección del aprendizaje. Bogotá: Magisterio.
18. GRUPO Océano (2008). Enciclopedia de la psicopedagogía. pedagogía y psicología. Barcelona: Océano.
19. GUTIERREZ, M. (2006). La educación psicomotriz y el juego. Sevilla: Wanceulen.
20. GUTIERREZ, R. (2006). El juego de grupo como elemento educativo. Ed. CCS. Madrid.
21. JIMÉNEZ, C. (2007). La Lúdica. Una estrategia que favorece el Aprendizaje y la Convivencia. Colombia: Fundación Universidad Monsterrat.
22. KATS, R. (2007). Crecer jugando corporación hogar. Quito: Ecuador.
23. KOSTELNICK, Whiren (2009). El desarrollo social de los niños. México: Thomson Paraninfo.
24. KLOPPE, S., Batllori, J. y Horacio, E. (2006). Juegos para la educación infantil Preescolar 3 años. Barcelona: Parramon.
25. KLOPPE, S., Batllori, J. y Horacio, E. (2006). Juegos para la educación infantil Preescolar 5 años. Barcelona: Parramon.
26. LLORENS, Ronaldo. (2007). Aprendizaje de calidad.
27. MARTÍNEZ, Miguel (2006). Cómo favorecer el desarrollo emocional y social de la infancia. Madrid: Catarata.
28. MINISTERIO de Educación (2007). "Currículo Institucional para la Educación Inicial". Quito.
29. MEDINA, A. (2006). La didáctica: Disciplina pedagógica aplicada. Editorial Prentice Hall: Madrid

30. MONEREO, C. (2006). Estrategias de enseñanza y aprendizajes. México: SEP.
31. MOYLES, J. (2008). El juego de la educación y primaria. Ediciones Morales S.A. Madrid: España
32. NAVARRO, H. (2006). El desarrollo de la inteligencia en el aula. Ecuador.
33. NARVARTE (2008). Soluciones pedagógicas en el aula. Buenos Aires: Landeira Ediciones S.A.
34. OPPENHEIM, J. (2006). Los juegos infantiles. Ed. Martínez Roca: Barcelona.
35. PONCE, A. (2009). La expresión corporal y la infancia. Edición: Ariel.
36. PALACIOS, J. (2006). Educación infantil, respuesta educativa a la diversidad. Madrid.
37. SENPLADES (2009). Plan Nacional del Buen Vivir. Quito: Senplades
38. SOTOMAYOR, Edison. (2009). Módulo de Sociología y Educación.
39. TENUTTO, M., et al. (2007). Escuela para maestros. Enciclopedia de pedagogía práctica. Buenos Aires: Circulo Latino Austral.
40. UNESCO, (2009). Perfil del docente preescolar.

ANEXOS

ANEXO N° 1

ÁRBOL DE PROBLEMAS



ANEXO N° 2
MATRIZ CATEGORIAL

CONCEPTO	CATEGORIA	DIMENSIÓN	INDICADOR
La palabra lúdico es un adjetivo que califica todo lo que se relaciona con el juego, derivado en su etimología del latín “ludus” cuyo significado es precisamente, juego, como actividad placentera donde el ser humano se libera de tensiones, y de las reglas impuestas por la cultura	Actividades Lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> Definición Tipos de Juegos La actividad lúdica y sus características Lúdica en la didáctica 	<ul style="list-style-type: none"> Las actividades lúdicas y sus características Sensoriomotor Simbólico Con Reglas Construcciones Voluntaria y libre Dentro de un espacio y tiempo Autotélica Origen Expresión emocional Principal del desarrollo motor Favorecedora de la socialización
Se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad, su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. A través de este proceso el niño puede distinguir las emociones, identificarlas, manejarlas, expresarlas y controlarlas.	Desarrollo Socio emocional	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo Emocional El juego en el desarrollo socio-emocional del niño La educación emocional 	<ul style="list-style-type: none"> Características del desarrollo socio – emocional Significación del juego en el desarrollo emocional Currículo para el desarrollo de competencias emocionales El desarrollo y educación de la conciencia de las emociones

ANEXO N° 3

FICHA DE DIAGNÓSTICO

PROVINCIA: Imbabura

CANTÓN: Ibarra

LUGAR: Unidad Educativa “Rafael Suárez” **FECHA:** 1 de Noviembre 2014

INFORMANTE: Estudiantes del 1° de Básica

CLASIFICA: Observación de comportamientos académicos

TEMA: Las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en los niños de Primer Año de Educación de Básica.

INVESTIGADOR: Lic. Mirian Herrera

OBJETIVO: Identificar el comportamiento de los niños en el desarrollo socio emocional a través de actividades lúdicas que permitan evaluar su avance pedagógico.

ASPECTOS A OBSERVAR	DESCRIPCIÓN DE LA OBSERVACIÓN	INTERPRETACIÓN
<ul style="list-style-type: none">• Disgusto• Integración• Creativo• Interés por aprender	<ul style="list-style-type: none">• La mayoría de los niños después de presentar una actividad lúdica demuestran disgusto al momento de aplicar.• El 50% de los niños no se integran de manera voluntaria durante la ejecución de una actividad lúdica.• Algunos niños no conocen cómo ser creativos durante la ejecución de la actividad.• La mayoría de los niños no tienen interés por aprender.	<ul style="list-style-type: none">• Se puede interpretar que la mayoría de los niños no tienen por práctica realizar actividades lúdicas como estrategias de aprendizaje.

ANEXO N° 4



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

LICENCIATURA EN DOCENCIA PARVULARIA

Encuesta dirigida a docentes del nivel inicial de la Institución Unidad Educativa “Rafael Suárez”.

OBJETIVO.- Recolectar información sobre la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo socio emocional en niños de Primero Año de Básica.

INSTRUCTIVO.- Lea detenidamente las preguntas y seleccione con una x las respuestas que considere más acertada a su realidad.

1.- ¿Cómo docente parvulario considera usted importante la aplicación de actividades lúdicas para el desarrollo socio emocional de los niños de 5 a 6 años?

Si	No

Por que?.....

2.- ¿En qué magnitud considera usted que las actividades lúdicas contribuyen al desarrollo socio emocional del niño?

Mucho	Poco	Nada

3.- ¿Considera usted al juego como estrategia metodológica?

Si	No

Por que?.....

4.- ¿Cuántas actividades lúdicas conoce usted que ayuden al desarrollo socio-emocional del niño?

Muchas	Algunas	Pocas	Ninguna

5.- ¿Sabía usted que a través de la práctica de actividades lúdicas, el niño interioriza en mayor proporción el aprendizaje?

Si	No

6.- ¿En qué espacio considera usted más adecuado realizar las actividades lúdicas?

Abierto	Cerrado	Todos

7.- ¿Con qué regularidad considera usted que las actividades lúdicas son un estímulo para el desarrollo socio-emocional del niño?

Siempre	Algunas Veces	Nunca

8.- ¿Considera usted que las actividades lúdicas fortalecen la integración social?

Si	No

9.- ¿En qué momento considera apropiado aplicar actividades lúdicas a los niños en horas de clase?

Antes	Durante	Después	Todo Tiempo

10.- ¿Considera que la socialización de una guía didáctica sobre estrategias de actividades lúdicas mejorará el desarrollo socio-emocional del niño?

Si	No

Gracias por su colaboración

ANEXO N° 5



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE FACULTAD DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE OBSERVACIÓN A LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA
DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RAFAEL SUÁREZ".

DATOS INFORMATIVOS:

Nombre: Paralelo..... Edad.....

Objetivo: Recabar información sobre las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en niños de primero de básica.

N°	UNIDAD DE OBSERVACIÓN	VALORACIONES			
		Siempre	Casi Siempre	A veces	Rara vez
1	Participa activamente durante horas de clase.				
2	Se siente seguro al participar en actividades con los demás niños.				
3	Se siente alegre en cada actividad de juego con los demás niños.				
4	Muestra interés en participar actividades grupales				
5	Aprende con mayor facilidad a través del juego				
6	Estrecha lazos de amistad durante la actividad lúdica				
7	Demuestra interés por participar				
8	Es perseverante en las actividades de juego				
9	Le gusta participar en forma voluntaria en las actividades				
10	Siente vergüenza al participar en actividades grupales				

ANEXO N° 6

MATRIZ DE COHERENCIA

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿De qué manera contribuyen las actividades lúdicas en el desarrollo socio – emocional de los niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”, de la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, en el año lectivo 2014 – 2015?</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mejorar el desarrollo socio-emocional de los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez” mediante la selección de diferentes actividades lúdicas que contribuyan a su formación.
INTERROGANTES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ul style="list-style-type: none"> ¿Cómo se están aplicando las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en los niños de primer año de educación básica? ¿Cómo investigar y profundizar las bases teóricas sobre la influencia de las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en el niño de primero de básica? ¿Cómo elaborar una guía didáctica lúdica que potencien el desarrollo socio emocional en el niño y la motivación del docente en llevar a la práctica de estas actividades? ¿Cómo aplicar la guía didáctica lúdica a los docentes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suarez”? 	<ul style="list-style-type: none"> Diagnosticar la influencia de las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en los niños de primer año de educación básica, en la Unidad Educativa “Rafael Suárez”. Profundizar en las bases teóricas sobre la influencia de las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio emocional en los niños de primer año de educación básica. Elaborar una guía didáctica de actividades lúdicas que potencien el desarrollo socio emocional del y la motivación del docente en llevarlas a la práctica. Socializar la guía didáctica lúdica a los docentes de primer año de educación básica de la Unidad Educativa “Rafael Suárez”.

ANEXO N° 7

FOTOGRAFÍAS



Fuente: Unidad Educativa "Rafael Suárez"

Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena



Fuente: Unidad Educativa "Rafael Suárez"

Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena



Fuente: Unidad Educativa “Rafael Suárez”

Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena



Fuente: Unidad Educativa “Rafael Suárez”

Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena



Fuente: Unidad Educativa "Rafael Suárez"

Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena



Fuente: Unidad Educativa "Rafael Suárez"

Elaborado por: Herrera Maldonado Mirian Elena



UNIDAD EDUCATIVA "RAFAEL SUÁREZ"

Río Pastaza 6-40 Telf. 2954-359

Ibarra - Ecuador

El suscrito Msc. Wiston Tapia, Rector de la Unidad Educativa "Rafael Suárez Meneses" y a petición verbal de la interesada.

CERTIFICO

Que: La señora MIRIAN ELENA HERRERA MALDONADO con CI N° 1002704953, realizó la aplicación de encuestas dirigidas a las docentes de Preparatoria, encaminadas a obtener información que le permita verificar la viabilidad de su tema de investigación, **"Las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio-emocional en niños de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Rafael Suárez Meneses durante el año lectivo 2014 - 2015"**.

Que: La portadora del presente certificado puede hacer uso de este documento como a bien tuviere.

Es todo cuanto puedo certificar en total apego a la verdad.

Atentamente,

Msc. Wiston Tapia,

RECTOR DE LA U. E. RAFAEL SUÁREZ



Ibarra, 14 de mayo de 2015



UNIDAD EDUCATIVA "RAFAEL SUÁREZ"

Río Pastaza 6-40 Telf. 2954-359

Ibarra - Ecuador

El suscrito Msc. Wiston Tapia, Rector de la Unidad Educativa "Rafael Suárez Meneses" y a petición verbal de la interesada.

CERTIFICO

Que: La señora MIRIAN ELENA HERRERA MALDONADO con CI N° 1002704953, aplicó las fichas de observación a los niños del Primer Año Básico, a fin de determinar la validez de su tema de investigación titulado **"Las actividades lúdicas como medio de desarrollo socio-emocional en niños de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Rafael Suárez Meneses durante el año lectivo 2014 - 2015"**.

Que: La portadora del presente certificado puede hacer uso de este documento como a bien tuviere.

Es todo cuanto puedo certificar en total apego a la verdad.

Atentamente,

Msc. Wiston Tapia,

RÉCTOR DE LA U. E. RAFAEL SUÁREZ



Ibarra, 16 de junio de 2015



UNIDAD EDUCATIVA "RAFAEL SUÁREZ"

Río Pastaza 6-40 Telf. 2954-359

Ibarra - Ecuador

El suscrito Msc. Wiston Tapia, Rector de la Unidad Educativa "Rafael Suárez Meneses" y a petición verbal de la interesada.

CERTIFICO

Que: La señora MIRIAN ELENA HERRERA MALDONADO con CI N° 1002704953, socializó su propuesta , **"Guía Didáctica de actividades lúdicas como medio de desarrollo socio-emocional en niños de Primer Año de Educación Básica"** a las docentes de Primer Año de Educación Básica de la Unidad Educativa "Rafael Suárez Meneses".

Que: La portadora del presente certificado puede hacer uso de este documento como a bien tuviere.

Es todo cuanto puedo certificar en total apego a la verdad.

Ibarra, 20 de noviembre de 2015

Atentamente,

Msc. Wiston Tapia,

RECTOR DE LA U. E. RAFAEL SUÁREZ



Ciudadela Los Ceibos: Río Pastaza 6-40 y Río Santiago Teléfono 06-2954359
Email: rafael-suarez2012@hotmail.es



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN
A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1002704953		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Herrera Maldonado Mirian Elena		
DIRECCIÓN:	Ibarra, Barrio "El Bosque" Av. Monseñor Leonidas Proaño 3-23		
EMAIL:	miry_herrera@hotmail.com		
TELÉFONO FIJO:	062510411	TELÉFONO MÓVIL	0995661554

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	"LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MEDIO DE DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL EN NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RAFAEL SUÁREZ" DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015"
AUTOR (ES):	Herrera Maldonado Mirian Elena
FECHA: AAAAMMDD	2016/04/06
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia.
ASESORA /DIRECTORA:	Msc. Adriana Aroca

2. AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

Yo, Herrera Maldonado Mirian Elena , con cédula de identidad Nro. 100270495-3, en calidad de autor (es) y titular (es) de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizo a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 6 días del mes de Abril del 2016

EL AUTOR:

(Firma).....

Nombre: Herrera Maldonado Mirian Elena
C.C. 1002704953



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, Herrera Maldonado Mirian Elena , con cédula de identidad Nro. 1002704953 manifiesto mi voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor (es) de la obra o trabajo de grado titulado: "LAS ACTIVIDADES LÚDICAS COMO MEDIO DE DESARROLLO SOCIO-EMOCIONAL EN NIÑOS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "RAFAEL SUÁREZ" DE LA CIUDAD DE IBARRA, PROVINCIA DE IMBABURA, EN EL AÑO LECTIVO 2014 – 2015", que ha sido desarrollada para optar por el Título de Licenciada en Docencia en Educación Parvularia en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En mi condición de autor me reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 06 días del mes de Abril del 2016

(Firma).....

Nombre: Herrera Maldonado Mirian Elena

Cédula: 1002704953